GRATIS: XBOX & NOKIA 3510i

BIJ EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED EN T-MOBILE!
CHECK PAGINA 27

MAART 2003
NUMMER 03
JAARGANG 11

POWER UNLIMITED

STE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

ENTER THE MATRIX
PS2 • CUBE • PC • XBOX

UNREAL II
NIET VAN DEZE WERELD

POSTERS
MORTAL KOMBAT
C&C GENERALS

SPLINTER CELL
EINDELIJK OP PLAYSTATION 2 EN GAMECUBE

10 PAGINA FEATURE!!!

WAAR OF WAANZIN?
VOOROORDELEN OVER GAMEPLATFORMS

ZELDA
- THE WINDWAKER (UPDATE)
- A LINK TO THE PAST (REVIEW)

DE LEGENDE KEERT TERUG!

UPGRADE WARNING!

COMMAND & CONQUER GENERALS

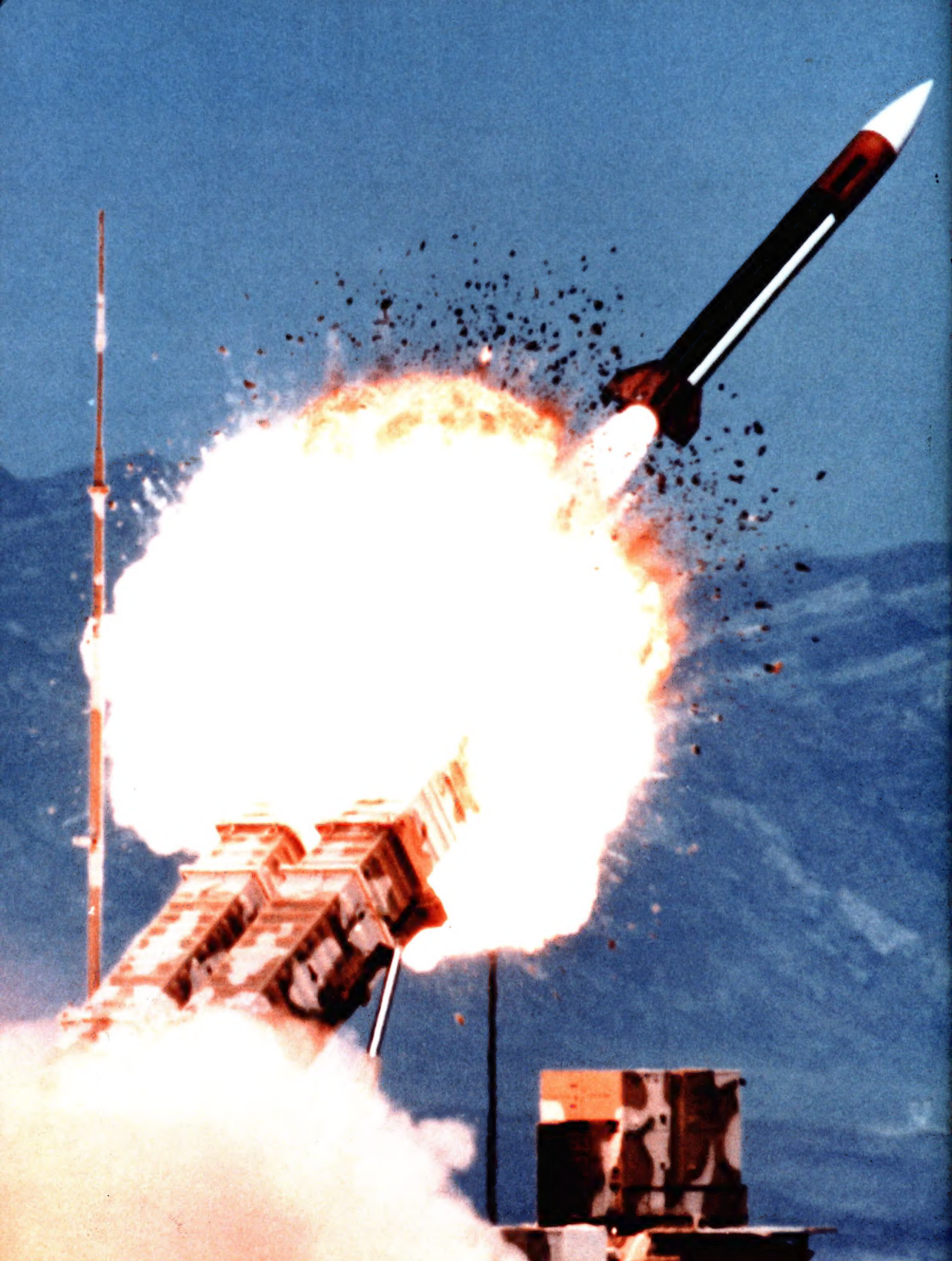


€ 3,20



vnu business publications

PREVIEWS: WOLFENSTEIN (PS2-XBOX) • FREELANCER • MIDNIGHT CLUB II • TRON 2.0 • RISE OF NATIONS
REVIEWS: MGS 2 SUBSTANCE • RESIDENT EVIL ZERO • TENCHU 3 • PROJECT IGI 2 • PANZER DRAGOON ORTA



DE REDACTIE MAG ZEGGEN WIE ZE GRAAG ZIEN OPTREDEN TIJDENS DE PU AWARDS 2003.

DE REDACTIE

Volgende maand maken we de exacte tijd en locatie bekend van de PU Awards. Het wordt nog veeeel groter dan vorig jaar en er zullen ook artiesten optreden. Wie zouden de PU redacteuren graag zien op het podium?



ED
Ik heb laatst die nieuwe CD gekocht van Gordon & Re-play, met onder andere een nummer waarop ook Extince meedoet. Misschien kan Skate wat regelen?



J.J.
Ik dacht aan een slot-act van Jerney Kaagman die een van haar hits uit de jaren '40 ten gehore brengt. Ik moet namelijk nog een manier vinden om de zaal snel leeg te krijgen.



SIU LIE
Ik vind die Jamaï uit Idols zo'n ontzettend sympathiek en lekker mannetje. Die mag wel een kleedkamer met me delen hoor.



SKATE
Nou Siu Lie, volgens mij ben ik als presentator de enige met een eigen kleedkamer en als ik in dat kader aan een artiest denk, kom ik al snel uit bij Anneke Grönloh.



BORIS
Jammer dat je de laatste tijd zo weinig van BZN hoort. Ik heb echter vernomen dat plaatsgenoot Jantje Smit een perfecte Marylin Manson neer kan zetten...



JAN
Over BZN gesproken, die Baklap Zonder Neus: Michael Jackson schijn je voor zo'n avond per lichaamsdeel te kunnen bestellen...



JURJEN
In Assen is een bandje dat bijna niemand in de bewoonde wereld kent, de Sukerbietels. Hun CD: The Mest Of The Suikerbietels is groots.



JEROEN
Ik heb ooit in Ahoy Ernst, Bobby en de rest gezien, dat was tof man. En als PU-redacteur kan ik vast wel een handtekening krijgen, toch?

WE HEBBEN DE PRIJSVRAAG

Leuk hoor zo'n prijsvraag elke week in GameKings, alleen je moet op een gegeven moment die prijzen ook versturen. Om telefoonkosten te sparen kwam de GameKings redactie naar de VNU om daar de winnaars te bellen en hun adresgegevens te verzamelen.
Heel toevallig bleek een van de winnaars toen we 'm belden, zich op nog geen 100 meter van onze redactie te bevinden. Nou, die mocht z'n door Roberto Carlos gesigneerde FIFA-exemplaar effe persoonlijk komen ophalen, scheelde GameKings weer 37 eurocent aan postzegels.



IEMAND MOET HET DOEN

Het zat Jan toch een beetje dwars dat de mooiste trip uit de PU-historie (tien dagen WK Gamen in Korea) aan zijn neus voorbij was gegaan.
Al maanden zorgde hij dat z'n stukjes voor de PU al dik voor de deadline klaar waren, wetende dat de kans groter zou zijn op een lange trip als het werk af was. De geruchten gingen dat hij zelfs regelmatig sliep op een bank in de vertrekhal van Schiphol en klaar zat met gepakte tas om maar zo snel mogelijk te kunnen reageren op een haastklus in een ver buitenland.
Toen er vorige maand sprake was van een trip naar China voor Splinter Cell, heeft ie in no-time een mega tatoo van Sam Fisher op z'n rug laten branden.
Verbazingwekkend was desondanks z'n zelfbeheersing toen Niels 'm belde dat hij was uitverkoren om de trip naar Shanghai te mogen maken. Met nauwelijks trillende stem sprak hij de historische woorden: "ach, iemand moet het doen..."



VOOROORDELEN

Vroeger had ik de grootste moeite (en minste zin) om aan oudere mensen uit te leggen wat voor werk ik deed. Het goedkeurend gebrom op de term hoofdredacteur veranderde al snel in vragen als ik vervolgens begon uit te leggen van wat voor blad: "Een héél blad over spelletjes?" of "Die games hè, word je daar nou erg agressief van?".
Dat was gelukkig toen, want gamen begint meer en meer mainstream te worden, ook in die doelgroep. Inmiddels krijg ik (en jullie vast en zeker ook) steeds meer vragen over welke console of games men moet kopen (voor zoonlief dan hè!). Het antwoord dat ik op die zo vaak gestelde 'console vraag' geef, ken je natuurlijk: kijk op welke console jouw type games het beste vertegenwoordigd is.
Soms krijg je dan opmerkingen terug die zeker niet zelf verzonnen zijn: "Maar die PS2 is toch grafisch achterhaald?" of "die Cube is toch euh 'kiddie'?" Vooroordelen dus, die al sinds jaar en dag tussen spelcomputers heen een weer gesmeten worden. Maar hoe waar zijn ze nu eigenlijk? Na het checken van deze PU weet je precies wat je wel en niet kunt roepen, jij kleine, saaie, lelijke, kiddie, weinig originele gast!



NIELS

JAN DOEDEL

Soms moet je blij zijn dat er bij een tijdschrift geen geluid zit. Deze pijpenlurker maakte zo'n godsgruwelijke herrie dat enkele EHBO'ers uit ons pand in paniek aan kwamen rennen in de veronderstelling dat iemand met z'n hoofd tussen de liftdeuren beklemd was geraakt.
Het viel mee, het was een ludieke promo-actie voor het spel Highland Warriors. Uitgever Data Becker kan overigens een claim tegemoet zien vanwege het veroorzaken van permanente gehoorbeschadiging bij meerdere VNU'ers.



UIT DEN OUDEN DOOSCH



Het is al meer dan een jaar geleden dat we de PU in een hele nieuwe jas hebben gestoken. Nieuw logo, nieuwe rubrieken, nieuw alles... Ook het volgende nummer zal er weer heel wat aan je favo magazine zijn veranderd. Geen complete restyling maar toch verrassend anders en, hopelijk ook in jullie ogen, een verbetering.

ED

OPSPORING VERZOCHT

Al maanden hangt er aan onze kapstok een blauwe plastic zak. Niemand die er aandacht aan besteedde (er hangt ook al twee jaar een jas waarvan niemand weet van wie die is). Echter, we raakten toch geïntrigeerd toen het tasje vorige week ineens spontaan begon te bewegen... Jeroen, als redacteur met de staalste zenuwen, besloot uiteindelijk de zak te openen. Walgend verwijderde hij zich meteen daarop richting toiletten. Wat bleek? Een lezer, die een klein half jaar geleden onze redactie had bezocht, was blijkbaar z'n tas vergeten. Inhoud; een boek over porno(?), een flesje tijmsiroop en een pakje boterhammen, dat dus na vijf maanden tot leven was gekomen.
Wij doen dan ook een dringende oproep aan de desbetreffende PU-lezer om z'n bezittingen op te komen halen, hij hoeft in ieder geval geen brood mee te nemen voor onderweg...

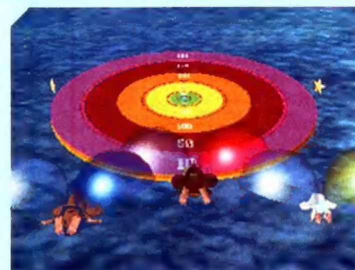


CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

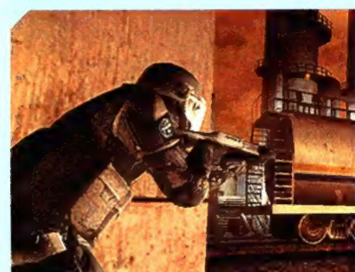
IN PU 03 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



36 The Legend Of Zelda: A Link To The Past/Four Swords
Four Swords is de eerste multiplayer Zelda-game aller tijden, een bijzondere toevoeging aan de SNES-klassieker A Link To The Past. Vandaar dat we het gebruikelijke gemopper over zielloze poortjes dit keer achterwege laten.



53 Super Monkey Ball 2
Nog geen jaar geleden bracht Sega het succesvolle Monkey Ball uit. De verrassing is er in deel 2 natuurlijk wel vanaf maar toch biedt de game weer heel veel tijdloos plezier voor iedereen met geduld en een vaste hand.



54 Rainbow Six: Raven Shield
Raven Shield zet de nieuwe standaard voor tactical shooters. De makers zijn er in geslaagd de game te voorzien van een flinke injectie realisme zonder dat dit de fun en de gameplay in de weg is komen te staan.



61 Sonic Advance 2
GBA-bezitters krijgen de laatste tijd veel te veel poorts voor de kiezen. Gelukkig komt Sega met Sonic Advance 2, een titel die het hoge verwachtingspatroon helemaal waarmaakt.



68 Project IGI 2
De sfeervolle singleplayer en de verrassende multiplayer maken van IGI 2: Covert Strike een action-stealth totaalpakket waar heel weinig op valt af te dingen. Dat levert dus een heel mooi cijfer op.



70 Anno 1503
Anno 1503 was reeds een succes bij onze braadworst bunkerende buren en ook hier zal deze titel, met name bij ervaren simmers, zeker aftrek vinden. Een game die zich prima staande houdt tussen de toppers in het genre.



72 Resident Evil 0
Na de remake wederom een erg fraaie horrortrip, al begint de gedateerde gameplay hier en daar wat scheurtjes te vertonen. De toevoeging van een dubbele hoofdrolspeler geeft echter een leuke twist aan het geheel.

20 COVERVIEW: C&C GENERALS

Jan heeft zich aardig uitgesloofd voor deze coverview. Niet alleen beschrijft hij alle pro's en con's van de nieuwste telg uit de C&C franchise, ook geeft hij een interessant overzicht van alle C&C games die aan Generals voorafgingen.

74 FEATURE: MOBILE GAMEN

Vanaf deze maand zullen we in principe elke maand aandacht besteden aan gamen op je mobieltje. In de eerste aflevering geeft Siu Lie een overzicht van de huidige stand van zaken.

34 SPECIAL REPORT ENTER THE MATRIX



Alleen al door de naam en alle marketing bullshit er omheen, zal Enter The Matrix een commercieel succes worden. Skate reisde af naar Londen om te kijken of de game ook kwaliteit genoeg heeft om 'm als potentiële toptitel te kunnen bestempelen. Dat 2003 het jaar van de Matrix gaat worden, staat echter al vrijwel vast.

36 TOPSCORE PANZER DRAGOON ORTA

Panzer Dragoon: Orta is een juweel van een spel. Ze zeggen wel eens dat perfectie schuilt in eenvoud en dat demonstreert deze meesterlijke shooter heel treffend.

56 UNREAL II

Het is volgens Jan net niet dat meesterwerk geworden waar vele shooterfanaten zo op gehoopt hadden, maar iedereen die graag de digitale trekker overhaalt, zal desondanks genieten van een kleine twintig uur gameplay van hoge kwaliteit.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 03 2003 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

42 FEATURE: VOOROORDELEN OVER GAMEPLATFORMS

De GameCube is kiddy, de PC heeft z'n beste tijd gehad, de PS2 komt grafisch te kort... ach, we kennen ze wel; die vooroordelen die zo vaak worden geuit dat je ze nog bijna zou gaan geloven ook. In een feature van maar liefst tien pagina's gaat de redactie eens na wat er nou allemaal van waar is en vooral wat niet...

33 THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Vanwege de tekenfilmstijl was er nogal wat twijfel of de nieuwe Zelda nog wel Zelda zou zijn. Jurjen speelde de Japanse versie en stelt in deze onthullende update vast iedereen gerust.



64 SPECIAL REPORT SPLINTER CELL / SHANGHAI



Na het succes van Splinter Cell op Xbox en PC, sluipt Sam Fisher over een paar maanden naar alle overige systemen. Boris en Jan vlogen helemaal naar China waar Ubi Soft-Shanghai de laatste hand legt aan de PS2, NGC en GBA-versie.

INHOUD

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

OPROEP

Zoals jullie al konden lezen op pagina 5, gaan we de PU met ingang van het volgende nummer een opfrisbeurt geven.
Dat geldt voor het uiterlijk maar er zullen ook inhoudelijke zaken veranderen. Ook de Yo!Post krijgt een complete make-over en daarbij hebben we jullie hulp nodig.
Het lijkt ons namelijk leuk als we in vervolg bij de ingezonden brieven een fotootje van de schrijver zouden kunnen plaatsen of een afbeelding die alles met de inhoud van de brief te maken heeft. Dus, als je van plan bent een brief voor de YoPost te schrijven, doe er dan een (digitaal) fotootje van jezelf of over het onderwerp waar je over schrijft bij.
We zijn benieuwd wat dat oplevert...

NIKSEN

Hey gasten van de PU, ik heb een vraag. Welke opleiding moet je hebben en hoe oud moet je minimaal zijn om bij jullie te werken?
Het type werk zoals Skate, Jeroen en Ed hebben?
Alvast bedankt.
Mark "Muis" "Dj Mouseman" van Tuyl | Internet

Voor koffieleuten, beetje spelletjes spelen, slap lullen en foute grapjes maken heb je geen opleiding nodig.
Voor het werk van Ed moet je cum laude zijn afgestudeerd aan de universiteit.

BRIEF V/D MAAND

ZEURENDE OUDERS

De ouders van gamers zitten hen altijd op de nek over de games. Ze mogen niet te gewelddadig zijn, je mag er niet te veel geld aan uitgeven en nog veel meer dingen. Mijn moeder heeft het hier altijd over... Telkens als ik een game wil kopen moet ik toestemming hebben, moet ze eerst het spel gezien hebben, gaat ze dingen in de winkel vragen, ik word er gek van.
Neem nou vorige week. Ik wilde 007: Nightfire voor mijn NGC kopen. Ik had het geld bij elkaar gespaard met mijn krantenwijk. Ik vraag het aan mijn moeder, ze zegt: wil je het nu al uitgeven?! Wat denk je wel niet!
Een paar dagen later probeer ik het nog een keer, eindelijk mag ik het kopen. Ik begin te spelen, mijn moeder vond het veel te gewelddadig, ik zei er iets op terug dat de ouders van de gamers in Nederland er niet zo over moesten zeuren en ik kreeg huisarrest (maar ik had Nightfire thuis, hehehe.)
Uiteindelijk ging Nightfire niet terug naar de winkel, met wat geluk. Ouders zeuren best wel vaak over games; iedere gamer weet dit, maar ik realiseerde me dat je ook moet onthouden dat je ouders het voor JOU doen. Je kan niet je hele leven gamen, je moet ook iets aan je studie doen.
Game for life, Study for the start.
Moon Drake | Internet

Dat respect voor je ouders op de valreep, levert je maar mooi 100 euro op. Sinds Niels een kiddo heeft, wordt ie helemaal week als ie dit soort dingen leest.

MAKKELIJK GELD VERDIENEN

Yo GameKings! Zwaar balen dat mijn favoriete programma volgende week z'n laatste aflevering tegemoet gaat. Ik zat namelijk 9 weken lang elke maandag om half 7 braaf naar The Box te kijken. Maar goed, mijn verhaaltje. Ik heb vorig jaar op de Power Awards Skate's handtekening bemachtigd. En ik heb 'm gisteren voor 10 harde euro's aan een chick bij mij op school verkocht. Bedankt Skate, I owe you!
Maar Skate, nog even iets over je ego. Je zit zowat elke aflevering te braggen over het feit dat je rapper bent. De laatste keer dat ik je zag, deed je mee met de rapper van de zachte 'g', oftewel Extince, maar waar kan ik je tegenwoordig checken? Het buurthuis in de Bijlmer, ofzo? Meldt dat effe, dan kom ik kijken en vraag ik meteen effe om een nieuwe lading handtekeningen. Groetjes aan iedereen daar, later!
Tim Groen | Amsterdam

Psssst Timmy, Ed hier. Als je bij de volgende Game Awards een uurtje eerder komt, regel ik dat je zo'n 500 handtekeningen van mij tegen de inkoopprijs van €5,- kan krijgen.
De winst delen we later...

POTENTIËLE REDACTEUR

Hallo Power Unlimited. Ik ben Marvin Visser. Ik wil HEEL graag bij jullie werken (ook al betalen jullie er niks voor). Ik heb een XBOX, (PS1), PC, en ik ben 13 jaar!
Ik woon om de hoek van het VNU gebouw (Haarlem). Ik kan werken van maandag t/m donderdag. Maandag-Half 4. Dinsdag-Half 4. Woensdag-Half 3. Donderdag-Half 3.
Zo niet nou pech dan :)
Groetjes een grote fan! (kijk altijd naar Gammo op de box!)
Marvin Visser | Internet

Hmm eens kijken, jong, wil voor niks werken, heeft een Xbox, woont om de hoek dus geen reiskosten, kan werken na kantooruren, kijkt Gammo...
KIJKT GAMMO!!! Aiii, je was heel close...

NIEUWSBRIEF

Hey die PU-redactie, ik heb mij nu al 2 of 3 maal aangemeld voor een nieuwsbrief van de PU via de Yes or No service. Tot nu toe heb ik (helaas) nog niks gekregen. Kunnen jullie het niet gewoon zelf gaan verzorgen of iemand daar voor inhuren behalve Yes or No?
Martin "Veendammertje" Pinkster | Internet

Tja, dat ligt aan onze nieuwsbriefmeneer J.J., die ze de laatste tijd wel heel onregelmatig maakt. Weet je wat, iedereen krijgt z'n lidmaatschapgeld voor de nieuwsbrief van de afgelopen twee jaar terug!

VRAAGJES

Ik heb een paar vraagjes die jullie misschien saai vinden maar al een hele tijd in mijn achterhoofd rondspoken.
Ik zal maar beginnen zeker.
1. Wat is een MMORPG?
2. Hoe weet de gamesbizz dat jullie blad bestaat? Met andere woorden: als ik een gameblad maak, hoe weet een developer dan dat hij een preview-versie of een bèta-versie van een game moet opsturen?
3. Jan is een Warcraft-fan zegt hij. Ik heb alleen Warcraft III maar vind het geweldig en krijg net als Jan niet genoeg van de multiplayer battles, maar ik zou graag willen weten welk level Jan heeft.
4. Onder welk gamegenre hoort GTA III thuis?
Dit is het zo een beetje maar ik heb ook wat commentaar. Ik zou graag de minimale systeemvereisten bij een PC-game terugvinden in een klein hoekje want dat is toch superbelangrijk in een tijd waar computersystemen elke dag beter worden. Ik weet dat jullie zeggen dat ze meestal niet kloppen maar toch... Ik zou het zeer hard waarderen. Dit is het. Ik zou graag een antwoord krijgen op mijn vraagjes via E-mail (of in de Yo!Post) want ik zit er al lang mee. Dank bij voorbaat.
Alberto Swerts | Internet

1 Massive Multi Online Role Playing Game. Vrij vertaald: veredelde chat box voor mensen die liever in een sprookjeswereld leven.
2 Goede vraag. Misschien lézen ze dit blad wel eens?
3 Jan is onaantastbaar, geen level is voor hem beschikbaar hij is god en all will tremble, aldus Jan zelf.
4 Onder het: 'Ik trek een moeilijk gezicht en schiet op alles wat beweegt en wat niet beweegt' genre. Wij hebben geen systeemeisen meer omdat die vaak tijdens de productie nog veranderen. Toch krijgen we regelmatig de vraag of we ze desondanks willen vermelden. We zullen het tijdens de volgende redactievergadering bespreken.

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

HAPPY GAMER?

Als trouwe PU-lezer en GameKings-volgeling ben ik bekend met het fenomeen 'Happy Gamer'. Vrolijke utopische werelden, sympathieke hoofdrolspelers en niet-zo-gemene tegenstanders maken een game vrolijk. Je krijgt zo'n domme glimlach op je kop en krijgt hem, meestal ook omdat het in dat soort spellen nooit fout lijkt te gaan, er maar moeilijk weer af. Het zijn van die spellen waarbij je moeder zegt: "Kijk dat is nou een leuk spelletje" en ze demonstratief je kleine broertje/zusje voor de buis zet. "Daar heb je tenminste nog iets aan". Want al die gewelddadige schietspellen, dat is maar niets. Als verslaafde multiplayer, vooral SOF2 en RTCW en af en toe Unreal, moet ik dit uitzoeken. Ben ik een happy gamer? Ik begin te zweten, handen beginnen te trillen, de pis blijft nog net binnen. Ben ik wel echt een happy gamer? Als een speer naar boven, dubbelklik op de snelkoppeling SOF2-multiplayer en als een gek die server op. En toen kwam het wachten...en wachten.... en wachten.... een man, kaal hoofd, zonnebril en driedelig pak, steekt zijn hoofd omhoog. Nog geen fractie van een seconde later spat zijn kale kop uiteen. Zijn lijf is gewoon onthoofd!!! Waar eerst een kop zat zit nu een groot gat waar bloed uit gutst!!! Mijn hele scherm wordt ermee gevuld!!! Totale waanzin!!! Een onbehaaglijk gevoel vult mijn lichaam..... ik snak naar meer!! De tweede ziet me zitten, probeert te schieten maar verliest zijn been. Heerlijk!!!!!!!!!! Wat een verrukking een goddelijk gevoel!!
Met een hemels gevoel dans ik al moordend door de levels heen. Vrolijk leg ik de een na de ander om, om na twee uur wakker geschud te worden door mijn broer. "he laat mij effe." Ik sta op, nog half onder invloed met de smaak van bloed nog in mijn mond. Nu al snak ik naar de volgende frag. Ik ben werkelijk een 'Happy Gamer'!
Mart "Sprietsaars" van Hulten | Waalwijk

Jij bent geen happy gamer, jij bent een zieke gamer. We durven te wedden dat je nog RKC-fan bent ook. Ga weg uit deze PU! Bah!

GESCHIEDENIS VAN DE RPG

Een tijd geleden had ik een keer een discussie met iemand over RPG's, hoe ze eigenlijk ontstaan zijn. Hij zij dat de eerste RPG net zoiets als Atlantis was maar volgens mij is dat een point-and-click adventure. Ik zei dat het meer zoals Diablo was en ik wist toen al dat we daar niet uit zouden komen en zei 'dan stuur ik wel een mailtje naar de PU, misschien dat die 't weten. Dus daarom dit mailtje...
Corné "heavy-gunner" Habraken | Internet



Sommigen denken dat de RPG zich gedurende miljoenen jaren heeft ontwikkeld tot wat het nu is. Anderen hebben 't over een hogere macht die de RPG in zeven dagen schiep...

WE HEBBEN EEN...PRIJSVRAAG

Hé gasten, ik had een leuk ideetje over een prijsvraag in de PU of bij GameKings. Het leek me namelijk leuk om een prijsvraag te houden en de winnaar mag dan een aflevering als special gast in jullie programma (GameKings) komen. Is dat geen dope idee?
Mark | Internet

Je denkt toch niet dat iedereen geschikt is om op de televisie te komen? Daar moet je echt heel veel voor kunnen hoor!

EMMERTJE OVER

Hey wiseguys, ik heb altijd graag PU gelezen tot voor kort. Ik wil even mijn mening kwijt over volgenden punten.
1. Ik ben degene die een tijdje geleden een Powertip opstuurde voor een Tom en Jerry game op Game Boy en kreeg als commentaar: 'bedankt Steve maar je komt uit Deinze.' So what? Ben ik daarom niet goed genoeg voor jullie misschien?
2. Jullie Hollanders hebben me diep ontgoocheld. Het Tekken 4 toernooi zocht een Benelux-finalist, dus België, Nederland en Luxemburg.
Achteraf stond te lezen da ge verdomme nen Hollander moest zijn om te kunnen meedoen, DA'S DISCRIMINATIE! Als dat zo is, wel dan zeg ik dit: You guys suck, en dat vertaal je niet met jullie zuigen MAAR JULLIE ZIJN KLOTE! Verstaan!?
3. Als een XBOX game naar PS2 komt vind ik het niet meer dan normaal dat het een exacte kopie is van de originele game. Jullie zeggen dat als het een gewone poort is, jullie het al meteen minder goed vinden. In dat geval zijn jullie echt veeleisende, domme Hollanders.
4. Toen ik voor het eerst Tekken 4 speelde had ik wél het gevoel een totaal nieuw spel te spelen, jullie weten nie wat je wil!
Normaal ben ik nooit zo grof en fel maar jullie hebben de druppel in m'n emmer doen overlopen!
Steve | Deinze | België

Je hebt een klein emmertje en een behoorlijke taalachterstand, Steve.

OP HUN PAARD

Ik dacht plots bij mezelf, laat me eens een briefje schrijven naar de PU. Tegenwoordig als ik die mailbox van jullie lees heb ik de indruk dat de helft van jullie lezers een hekel heeft aan de PU, koop dan toch gewoon een ander blad, als je niet tevreden bent met de reviews, smaken verschillen nu eenmaal.
Ik vond bijv. Enclave een heel goede game, terwijl de PU dit maar een gemiddelde game vond, wat kan mij dat nu schelen. Ik koop de PU om up to date te blijven en eens goed te kunnen lachen, en als ik twijfel over de kwaliteit van een game dan ga ik meestal voort op jullie mening erover die meestal correct is (slijm slijm). Verder ben ik in het bezit van een Xbox en heb ik juist een Cube gekocht omdat jullie daar zo positief over zijn, en ik heb er nog geen spijt van gehad.
Verder had ik ook nog een vraagje, ooit was er eens een game in de maak op de Dreamcast, Agartha genaamd (survival horror), die uiteraard nooit is uitgebracht zoals zovele andere Dreamcast titels. Is deze game volledig gecanceled, of is ze in de maak op een ander platform?
Verder wil ik nog even kwijt dat ik mijn Gaystation 2 heb verkocht, kwestie van wat Sonyboys weer eens op hun paard te krijgen die zeiken over te lage cijfers.
Sven Collier | Hove | België

Volgens onze bronnen is Agartha inderdaad gecanceled. En wij vinden het helemaal niet erg dat iedereen die een hekel heeft aan de PU ons blad elke maand koopt.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € *100,-* van Free Record Shop thuisgestuurd.



STUUR JE BRIEF NAAR:

**POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

**OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Activision lijkt iets te hoog van de toren te hebben geblazen. De verwachte verkoop deze Kerst is ietwat tegengevallen. Dat gold met name voor **Tony Hawk 4.**

■ Ai, dat belooft niet veel goeds voor **deel 17,** want de deal met Tony loopt tot dat deel.

■ Boris en Jan bleken een **drankwedstrijd** in een vage Chinese bar in Shanghai niet helemaal goed aan te kunnen. Tja er zijn zoveel Chinezen, die drink je nooit allemaal onder tafel.

■ Maar mochten de twee in hun verhaal over de trip naar de developer van Splinter Cell voor de PS2 en NGC, zeggen dat de beide poorten **grafisch wat vager waren,** dan is dat ook echt zo, want na hun drankavontuur hadden ze twee dagen vrij.

■ Overigens miste Boris door de trip naar China de trip naar **The Matrix in Londen.** Om China binnen te komen lag Boris z'n paspoort bij de ambassade. Je hebt namelijk een visum nodig. Boris dacht daarop dat hij op de dag van vertrek wel even een reisdocument bij de douane op Schiphol kon regelen.

■ Tja die heren die kennen de gasten van de PU inmiddels wel. En het nieuwe weekendbaardje en de wallen van Boris hielpen ook niet echt mee. **Exit Boris** dus.

■ Opmerkelijk genoeg wist Skate nog binnen het uur naar Schiphol te racen. **De man was zomaar op tijd.**

■ Vanzelfsprekend ging er bij Skate z'n trip verder wel **van alles mis.** Vlucht twee uur vertraging, (wat in Skate's geval normaal vaak z'n redding is), en men had het verkeerde hotel geboekt, waardoor ie zelf iets moest vinden.

■ Triest. **New World Order,** zogenaamd de nieuwe Counter-Strike is een paar weken na release al toe aan de tweede patch, terwijl er al geruchten zijn dat de derde patch in aantocht is. En nog steeds zijn niet alle bugs weggewerkt. Wij snappen niet hoe sommige bladen dit spel een ruime voldoende hebben kunnen geven.

■ Ja de game ziet er mooi uit, **maar hij speelt niet.** Je koopt toch ook geen Ferrari zonder motor, zonder daarover te zeiken. Of zijn wij nu gek?

■ Paar man de laan uit bij Midway omdat de 10 miljoen die zij gestoken hadden in de game **Freaky Flyers** niet echt veel soeps opleverde. Tja met zo'n titel vraag je er ook om.

■ Dikke roddel: **het rommelt bij Volition,** de mannen van o.a. Summoner en Red Faction. Reden: er moet te hard gewerkt worden aan games die te snel worden uitgebracht. En dat zou best kunnen, deel 2 van zowel Summoner als Red Faction waren minder dan de eerste delen.

■ DRIVER 3 PC / PS2 / NGC / XBOX

Het mission based free roaming actie genre raakt in. Na GTA III, GTA: Vice City en The Getaway mengt zich een oude rot in het strijdgewoel: Driver 3 van Reflections.
Driver 3 moet echter van goede huize komen wil het de concurrentie kunnen aangaan met de twee eerst genoemde grootmachten.
Wie vreemd opkeek toen niet Driver 3 maar Stuntman in de beginjaren van de PS2 zijn opwachting maakte, krijgt van ons een verklaring. Reflections wilde niet zomaar even snel een vervolg op zijn succesvolle Driver serie in de markt zetten. Daarom kozen zij ervoor om zich op een zijspoor te begeven. Op deze manier zou de Driver licentie geen schade oplopen en kon Reflections lekker gaan stoeien met een nieuwe engine.
En stoeien hebben ze gedaan, want als we nu Stuntman en Driver 3 naast elkaar leggen, zien we toch wel een wereld van verschil. Driver 3 ziet er namelijk vele malen beter uit, niet alleen de auto's maar ook de omgevingen komen dicht in de buurt van de werkelijkheid.
Driver zal net als The Getaway een hoog realiteitsgehalte hebben, vergelijkingen met de GTA serie zullen wat betreft graphics niet opgaan.
Wat Reflections ongetwijfeld wel beter wil doen, is de besturing van de karakters als die zich buiten de auto begeven.
Wat dat betreft heeft men goed gekeken naar GTA maar men zal het willen overtreffen.
Of ze er in slagen? De screenshots beloven in ieder geval veel goeds.











■ SPLINTER CELL GOES MOBILE

Het sluip- en schietspel Splinter Cell wordt uitgebracht op alle consoles, dus naast de Xbox ook op PS2, Cube en GBA.
Nu zal de game er op de Cube en de PS2 in hoofdlijnen hetzelfde uitzien als op de Xbox, maar op de GBA is een dergelijk schaduwrijk sluipfestijn in 3D vanzelfsprekend geen optie. In plaats daarvan heeft Ubi Soft er een platformachtig 2D A-naar-B spel van gemaakt, waardoor natuurlijk sprake is van een geheel ander soort gameplay. Toch, het spelletje ziet er afgaande op de eerste screens niet onaantrekkelijk uit.









■ ADVANCE WARS 2 / GBA

Advance Wars is nog steeds een van de beste games op de GBA, zo niet de beste, dus lopen we zeker warm voor het onlangs aangekondigde vervolg.
Helaas wekken de eerste beelden een beetje het idee dat de game nauwelijks nieuw terrein zal veroveren, het lijkt wat expansion pack-achtige trekjes te hebben.
Ook al zullen een nieuwe verhaallijn, nieuwe characters, nieuwe eenheden en nieuwe missies ons wel weer weken zoet houden, hopen we toch dat Nintendo ons nog verrast met enkele échte vernieuwingen!



FABLE DAGBOEK

WORSTELEN MET VECHTEN

Combat; het is een van de ingrediënten van ieders RPG-achtige game en er zijn vele manieren om het uit te werken, zo ook in Fable.
Er is de turn-based benadering waarbij een lid van je gezelschap een spreuk in de trant van 'Summon the Seventh Demon of Kasarg' opzegt, dan wacht je drie minuten lang waarbij een enorme demon uit de aarde omhoog kruipt en je vijanden onderpist met lava.
Andere spellen gebruiken een real-time combat systeem waarbij een onzichtbare kracht bepaalt of je aanval de kracht van een hamer of een natte wind heeft. Hierin rennen tegenstanders schreeuwend op elkaar af, is het hakken geblazen en blijft er een over.
Aangezien we van beide benaderingen geen fan zijn, opteerden we in Fable voor een real-time, uitgebreide, visuele manier van combat waarbij vaardigheid, timing en combo's een rol spelen. Het leek zo simpel... het was allesbehalve dat. De volgende zaken leerden we de afgelopen maanden over combat.

1) Animaties
Het begin van een klapanimatie tot het einde van die animatie, mag niet langer dan een kwart seconde uren. Simpel. Als het langer duurt, gaan gamers klagen dat de combat te langzaam is. Iemand die een zwaard 180 graden in een tiende van een seconde rond draait moet in het echte leven zwaar aan de steroïden zitten. Echter, in games is dit blijkbaar realistisch.

2) De Poses
Het gaat uiteindelijk om de eindpose. Hoe de held aan het einde van de animatie erbij staat. Als je held een klap uitdeelt en hij eindigt alsof het lijkt alsof hij in zijn broek heeft gescheten, zal niemand dat cool vinden, ook al heeft hij veel schade bij de tegenpartij toegebracht. Het laatste animatie-frame is wat iedereen onthoudt, dus je karakter moet er in combat zo uitzien alsof hij weet dat de hele wereld naar hem kijkt.



3) Groepsaanvallen en posities
Valt een groep bandits jou met z'n allen tegelijk aan? Rennen ze naar je toe in een rechte lijn? Gaan ze tactisch te werk en besluipen ze je van achteren? Moeten ze een specifieke positie aannemen? Dit alles is heel belangrijk, anders krijg je bandieten die allemaal een klap uitdelen wanneer je recht voor ze gaat staan. Kortom, A.I. is het sleutelwoord hier.

4) Vaste denkpatronen?
Als we uitgaan van wat gangbaar is in de meeste games, dan moeten de bandieten in Fable eigenlijk denken volgens de volgende principes:
"Ik mag de held niet slaan als iemand anders de held al slaat. Het zou een goede tactiek zijn maar de held is maar in z'n eentje."
"Verstop je niet waar de held je niet kan zien. De held kan zich wel goed verstoppen, maar hij is de held dus dat is zijn exclusieve privilege."
"Neem de tijd voor je aanvallen. Stop, wijs naar hem, schreeuw dat je hem gaat aanvallen... doe er in ieder geval alles aan zodat de held niet kan gaan klagen dat het niet eerlijk was dat hij werd aangevallen."
"Oh, en zorg ervoor dat je blind bent. Als je de speler ineens held van dertig meter al kunt zien, doe dan net of je hem niet ziet. Anders heeft de speler geen tijd om te reageren, de verwende held. Bah!"



ZUCHT
We kwamen erachter dat we deze regels en denkpatronen wel in acht moesten nemen. Anders gaat de gamer piepen, en wordt een spel onhaalbaar.
Eén belangrijk ding leerden we van alle beef? van op RPG's dat ons toch weer hoop gaf; zorg ervoor dat iedere aanval gepaard gaat met kraaie, alles wegvagende, sprankelende beeldvullende effecten zodat de speler zo overweldigd is dat hij de bovenstaande problemen in een klap vergeet.... Zucht

COMMENTAAR: TERUG IN DE TIJD

Leuk zo'n Game Boy Advance; je games 'on the move' spelen. Ik gebruik 'm bijna dagelijks, deze portable console.
Vreemd vind ik het dat Nintendo een GBA Player op de markt gaat brengen. Alsof we terug in de tijd gaan en onze 16 bit games op de TV spelen. Onze oude SNES weer uit de kast halen en hem op de televisie aansluiten.
Waarom zou ik in hemelsnaam mijn Game Boy Advance games op mijn breedbeeld televisie willen spelen? Omdat ik dan beter beeld heb? Omdat het schermpje van mijn GBA te donker is? Omdat ik liever thuis game dan 'on the move'? Waarom zou ik in godsnaam pixel-games gaan spelen op een spelcomputer die duizenden polygonen per seconde op het scherm tovert zonder enige vorm van hapering?
GBA games op je TV spelen dat kon je met de Super Game Boy ook. Kon je zwart-wit games een kleurtje geven. Gaf je Kirby een rode tint, The Legend of Zelda een groene of Super Mario Land een bruine. Maar het waren tinten, geen full color, dus wat had je er aan, het zag er toch niet uit?
GBA games zijn ontworpen voor de GBA, en als ik pixel-games wil spelen dan haal ik mijn SNES wel onder het stof vandaan, daar kan ik immers dezelfde games op spelen als op de GBA... JEROEN

NEWSFLASH

■ Wario gaat dit jaar weer eens een poging wagen zijn aartsrivaal Mario te overtroeven in het platformgenre. Zijn eerste 3D-avontuur **Wario World** ligt in juni in de Europese winkels, terwijl Wario Ware deze herfst wordt verwacht voor de GBA.
■ Sega gaat weer een **kantoor in Europa** opzetten. De laatste tijd lieten ze hun PR en de verkoop van producten over aan andere publishers. In Nederland was dat Infogrames.
■ Ha, een paar goed titels en ze worden al weer een beetje **cocky** daar bij Sega. Ze zijn duidelijk over hun Dreamcast-klap heen.
■ Activision heeft de rechten op nog drie **Shrek** games gekocht. Tja, de film was leuk, maar om nu meteen nog drie games van die franchise te maken...
■ De filmrechten voor **Metroid** zijn verkocht aan Warren Zide en Craig Perry van Zide/Perry Entertainment, makers van onder andere America Pie.
■ **Over films gesproken,** op stapel staan en hou je vast, movies over Max Payne, State of Emergency, GTA 3, Duke Nukem, Doom, Crazi Taxi, Fatal Frame, Dead or Alive, Alice, Agent under Fire, Silent Hill, Oni, Perfect Dark en Descent.
■ De Britse developer Warthog gaat een **Loony Tunes game** maken voor EA. Da´s dan franchiseje nummer 14187387 voor EA.
■ **Black & White 2** voor de PC vordert gestaag. En ondertussen zit men nog steeds te rommelen met de PSX-versie van deel 1. Prijsvraag van deze week: komt die nog uit? Antwoorden naar P. Molyneux....
■ Rare denkt er sterk over de klassieker **Sabre Wulf** naar de Xbox te halen.
■ Het team achter Medal of Honor: Allied Assault komt met een nieuwe Vietnam shooter genaamd **Man of Valor:Vietnam.**
■ **Die Hard Vendetta** komt ook naar de PS2. Of je daar blij mee moet zijn is een tweede.
■ In de Japanse game **Lowrider** dien je te... dansen met Amerikaanse wagens. Krijg je daar ook een dansmatje voor die je onder je wagen kan leggen?
■ Sony is bezig een nieuw genre te ontwikkelen: het **voice action adventure.** In Operator's Site dien je een dame uit een spaceship te laten ontvluchten. Niet via de knoppen maar via de voice communicator leid je haar.
Ed wil nu al een versie met de redacteuren erin. Kan ie ze eindelijk eens naar de deadline schreeuwen.
■ Wel, niet, wel, niet, wel, niet. En nu komt **Burnout 2** toch weer wel naar de Xbox en NGC. En da´s maar goed ook want de game is zwaar oké.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Nog meer gossip. Vivendi, je weet wel dat bedrijf dat ons op de ECTS 7698100 keer verzekerde dat de gamesdivisie NIET verkocht zou worden, praat momenteel met Microsoft, Sony en Electronic Arts over een **mogelijke overname.**

■ En voordat je nu roept: EA kan dat nooit betalen. Ha! Heb je de top 10 met Kerst gezien in bijvoorbeeld Engeland. Van de tien games waren er zeven van EA. Met dank aan 84998 add ons voor The Sims, maar toch. Wij gokken echter op **Microsoft.**

■ Er schijnt **een controller voor de Game Boy Advance of de Game Boy Player** aan te komen. Eeh, hoe moeten we dat zien, zo'n minicontrollertje? Of moet je dat NGC ding aan je GBA koppelen. Dan krijg je geheid dat je zusje niet meer weet wat wat is. He, ik krijg geen beeld op mijn GBA. Nee trut, je staat op je controller te spelen.

■ Wij zijn wel eens vroeg met games. Mark of Kri bijvoorbeeld of UT 2003. En ook reviewen we wel eens een game een jaar te vroeg omdat ie vlak na onze test wordt uitgesteld, denk aan Mortyr en Daikatana. Maar de Amerikaanse PC Gamer heeft ons op dat punt met straatlengte verslagen. Die hadden in 1998 **Duke Nukem Forever** op de cover. Dat heet nog eens pre-viewen.

JAPANEWS

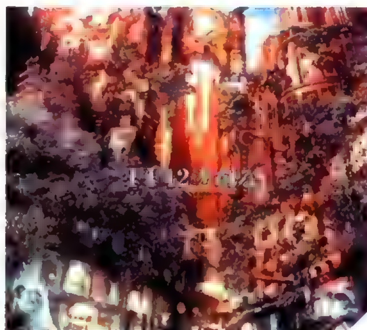
■ DekaVoice is een hippe game uit Japan, je kan namelijk praten met je spel. Overigens reageert de AIBO er ook op. Wat het precies allemaal kan weten we niet, we spreken immers geen vloeiend Japans.

■ Altijd mazzel die gamers in Japan, krijgen ze nu weer een Limited Edition GBA SP. Er ligt namelijk een bundel in de winkel; de GBA SP in parelmoer wit met de game Final Fantasy Tactics Advance.



■ Het hoge woord is eruit, Microsoft gaat de kater Blinx gebruiken als Mascotte in Japan. Of de Xbox nu wel voet aan de grond weet te krijgen bij de Japanners daar valt over te discussiëren. Onze sushi-connectie is in ieder geval geen kattenliefhebber.

■ Vorige maand berichtten we jullie al over Final Fantasy 12 oftewel XII. Hier dan een van de eerste artworkjes; krijg je een beetje een idee over het sfeertje van de game.



■ Om nog even in de Final Fantasy sfeer te blijven, hier nog wat goodies die wij waarschijnlijk nooit zullen zien. Mooie PS2 memorycards met de afbeeldingen van de dames uit FF X-2.



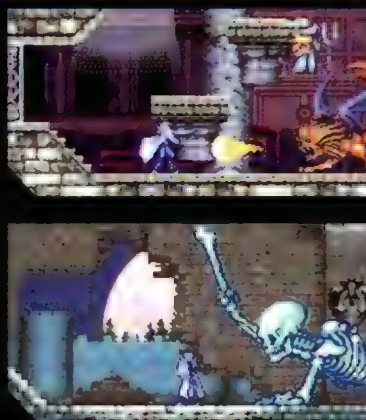
■ DEUS EX 2 / PC / XBOX

Het blijft opvallend stil rond Deus Ex 2; het nieuwe pareltje in wording van Ion Storm. Onlangs kwam dit juicy screenshot op de redactie binnen, samen met een heel klein beetje tech-nieuws.
De ontwikkeling van de game vordert gestaag. Net als bij de voorganger passen de makers de gekochte engine (Unreal Warfare deze keer) helemaal naar hun eigen wetten en maatstaven aan. Bijna niets van de originele code staat nog overeind. De engine is helemaal getweaked en getunend om de speler die realistische vrijheid te geven die in Deus Ex ook al zo baanbrekend was.
We wachten af...



CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW / GBA

Het zou heel gemakkelijk voor Konami zijn om oude deeltjes uit de Castlevania-serie te poorten naar de GBA, maar als een van de weinige spellenbakkers nemen zij de GBA-bezitter wél serieus en komen ze met games die speciaal voor de GBA zijn ontwikkeld. Drie keer hoera voor Konami, want met Aria of Sorrow komen ze alweer met het derde griezelavontuur op Nintendo's mobieltje.
Ze beloven het klassieke concept ook nog eens een nieuwe draai te geven, bijvoorbeeld door het in de toekomst te laten spelen met een geheel nieuwe hoofdpersoon: de High School student Soma Cruz.
De beproefde gameplay wordt dit keer uitgebreid met de mogelijkheid om de duistere zielen van verslagen tegenstanders op te slokken, waardoor je je speciale krachten kunt eigen maken. Inderdaad, net als in Metroid Fusion of de Kirby-serie, en dan heeft de game ook nog eens wat Pokémon-trekjes want de meer dan 100 verschillende zielen kun je via een link-snoertje uitwisselen met andere vampierjagers.



SOLAR BOY



Een grappig dingetje dat na de aankondiging van de GBA SP weinig kans heeft om een commercieel succes te worden: het Solar Pak XP voor de GBA.
Je raadt het al, hiermee wordt je speelplezier gevoed door zonnestralen. Je zou er bijna een liedje over maken.

GBA-NGC VERBINDING IN RAYMAN 3





Binnenkort is ie er weer, dat arm- en beenloze mannetje van Ubi Soft. En natuurlijk komt deel 3 op alle platformen uit.
Ons gaat het nu even om de NGC en GBA-versie, die kun je namelijk aan elkaar linken en dan krijg je een aantal bijzondere opties.
Er zijn bij Rayman 3 drie mogelijkheden: Ten eerste een Racen/Tetris-wedstrijd.
De NGC speler racet met Rayman op een weg die... door de GBA bezitter al Tetrissend wordt gebouwd. Deze mode kan ook met drie en vier man gespeeld worden.
De tweede mogelijkheid: download tien nieuwe maps van de NGC naar de GBA.
De derde optie: download een laatste heftige challenge van je NGC naar de GBA.
Zoals je ziet begint het dus eindelijk wat te worden met die linkage tussen de GBA en NGC. Ga zo door!

POSTERS

Haal het behangplaksel maar weer uit de kast.

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
Het is een oude rot onder de vechtgames en nog steeds net zo bloedig als vroeger, misschien wel bloediger.
PS2 / NGC / XBOX / PC Nu in de winkels



COMMAND & CONQUER GENERALS
Zo'n stijlvolle poster hebben we niet vaak in de PU, de game is uiteraard ook niet mis. RTS van de bovenste plank.
PC Nu in de winkels



NEWSFLASH

- Stopgezet is de ontwikkeling van de **Xbox-versie van Battlefield 1942.** Men wil zich even focussen op de add on Raod to Rome voor de PC.
- Konami komt met een **Teenage Mutant Ninja Turtles game.**
- **Devastation** is een FPS die gebruikt maakt van de bejubelde Unreal Warfare engine. Ziet er al erg goed uit.
- Racing Champions developer Ertl gaat actiefiguurtjes maken van karakters en voertuigen uit Xbox en PC-spellen van Microsoft Game Studios. Kunnen we eindelijk met **Halo poppetjes** spelen op de redactievloer.
- Er komt een **James Bond game** voor de GBA. Dat we daar nog zo lang op hebben moeten wachten.
- Leuk bedrijf dat Eidos, hebben mooie titels op hun lijst staan, maar echt alles wordt maar steeds **vertraagd.** Championship Manager 4, Tomb Raider, Deus Ex 2. En om nu te zeggen dat ze best nog een tijdje zonder kluiten kunnen... neuh!
- Er komt naar alle waarschijnlijkheid een **vervolg voor NGC-knaller Metroid.** We kunnen niet wachten.
- Geen Haven: Call of the King **voor de NGC.**
- Leuke actie bij Tiscali.nl en Telenet.bet waar je kunt meedoen aan een **Midnight Run 2 wedstrijd.** Je moet bij Tiscali een site voor MR2 maken en de Belgen een wallpaper. Prijzen onder andere een racestuur en een half jaarabonnement op de PU. Wij weten wel wat we zouden kiezen...
- Ja, **GTA Vice City** komt absoluut uit op de PC. Wees dus niet bang.
- Er komen **PlayBoy games** aan. Denk daarbij aan een soort SIM's, maar dan in het huis van Hugh Heffner. Je moet alle bevallige ladies daar tevreden houden. Nee, niet op die manier, maar door cadeautjes te kopen etc. Je weet toch hoe dat werkt bij vrouwen?
- Nintendo wil **de opvolger van de NGC in 2005 of 2006** lanceren. Dit omdat volgens boss Yamauchi de concurrentie dan ook met nieuwe consoles op de markt komt.
- **Unity** is een FPS die speciaal voor de Cube wordt gemaakt. In het development team zitten in ieder geval mensen van Llamma Soft en Lionhead Studios.
- **Project Zero** op de Xbox komt definitief naar Europa toe.
- De makers van Burnout, Criterion, gaan een tactical ops shooter maken voor de PS2, genaamd **Crismosn Xfire.** Ze zeggen dat het een Halo-killer is. Wij vinden op onze beurt dat veel mensen vaak wel heel veel vinden.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Precies 65.000 stemmen zijn goed voor een zetel in de kamer. 65.000 is een hoeveelheid bladen dat we maandelijks makkelijk verkopen. Dan krijg je toch enge gedachten... **Ed die Balkenende voor snotneus uitmaakt,** Boris die voor normen en waarden strijdt.

■ **De hotels voor de E3** (13 tot 16 mei) zijn alweer geboekt. J.J. weigert echter nog een voet te zetten in het hotel waar we vorig jaar sliepen. In dit crackhouse met meer travo's, goedkope hoeren en junks dan in Amsterdam, Den Haag en Rotterdam bij elkaar, werd z'n tas met alles erin gestolen. J.J. gaat er nu één hotel naast zitten.

■ De Britse developer **Rage** heeft de deuren moeten sluiten. De makers van baanbrekende spellen als Twin Caliber en David Beckham Soccer, is vreemd genoeg door het geld heen. Ook een reshuffle van het personeel een paar maanden geleden plus de release van een van hun weinige geslaagde producten, Rocky, mocht niet baten. J.J. is de laatste PU journo geweest die het prachtige pand van Rage heeft bezocht. En je weet dat hij de deur altijd stevig achter zich dicht trekt.

■ Wat er overigens gebeurt met de twee games die nog in ontwikkeling waren bij Rage: **Lamborghini en Andy Mc.Nab Team SAS,** weet men nog niet. Laten we hopen dat er een opkoper komt want beide games vond J.J. veelbelovend.

■ Altijd lachen als men op het net het telefoonnummer van een van de redacteuren bekendmaakt. Nu kon J.J. kiezen tussen zijn GSM in de plomp mikken of zijn leven lang **cheats van alle games** doorgeven. Jongens laat ons met rust! Telefonisch dan.

■ Ook leuk. Boris en J.J. die kijkers van het programma GameKings opbellen dat ze een **prijs gewonnen** hebben. En dat die gasten dan van de zenuwen hun huisnummer niet meer weten.

■ Toppunt was de jongen die we in de klas belden. Hij verzocht Boris fluisterend of ie later kon terugbellen. Waarop Boris zei dat ie iets op de PS2 had gewonnen. Een uur later belde zijn moeder Boris om de adresgegevens door te geven... voor de PS2 die haar zoon had gewonnen. Toch jammer dat Boris een versie van **Twin Caliber** bedoelde. Je weet wel, die dikke 5 game.

■ Bizarre vertoning in Japan. De Japanners stonden **in de rij voor een Xbox-Game.** Bill moet een harde plasser van dat beeld hebben gekregen.

■ De plasser was sowieso een belangrijk onderdeel van dit succes, want de rijen waren voor de launch van **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball.**

■ GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS?

De volgende editie van GTA zal volgens de geruchten de toevoeging San Andreas krijgen en niet GTA 4 gaan heten, zoals iedereen verwachtte. De geruchten ontstonden door de vastlegging van de internetadressen: www.gtasanandreas.com en www.grandtheftautosanandreas.com. Deze adressen zouden op naam staan van een medewerker van Rockstar, het bedrijf achter de GTA games.
Waar komt het idee überhaupt vandaan? Om die vraag te beantwoorden moeten we terug naar het originele GTA. Het origineel bestond namelijk uit een grote stad die onderverdeeld was in drie stadsdelen, te weten Liberty City, Vice City en San Andreas.
Liberty City was de stad waar GTA 3 zich afspeelde, Vice City was het decor van GTA Vice City en San Andreas zal dan ook de plaats van handeling zijn in GTA San Andreas. Dus zo heel erg vreemd is het allemaal ook weer niet.
Belangrijker is wat we kunnen verwachten van GTA San Andreas. Om hier antwoord op te kunnen geven, kijken we even naar GTA Vice City. De game speelde zich af in een Miami-achtige omgeving en had invloeden van Miami Vice en Scarface, mede door het feit dat de game gesitueerd was in de jaren tachtig en drugs dé inkomstenbron was voor de plaatselijke criminelen.
Trekken wij deze lijn door naar GTA "San Andreas" dan komen wij op het volgende scenario. San Andreas is bekend als zijnde de San Andreas Fault, een 1000 kilometer lange breuk in de aardkost, gelegen in Californië. Oké dan zou de volgende GTA zich afspelen in een setting die iets weg heeft van Californië. Wat vinden we in Californië? Los Angeles, San Fransisco, Lake Tahoe, Death Vally National Park, Santa









Cruz, Santa Barbera en.... Las Vegas. Las Vegas dat in de jaren zeventig bekend stond als een geldfabriek zonder enige controle. Casinobazen, corrupte politici, kleine criminelen en de georganiseerde misdaad zorgden voor een kapitalistische vrijhaven die een prachtig decor zou kunnen zijn voor een volgende Grand Theft Auto.
Om onze vermoedens wat meer kracht bij te zetten hebben we een volgend puntje voor jullie. Zoals al genoemd werd GTA Vice City sterk beïnvloed door een film als Scarface, en ook GTA San Andreas zal invloeden van films in zich hebben, en dan denken wij aan Casino, een rolprent met Robert De Niro en Joe Pesci in de hoofdrol. Een verhaal over trots, geld, macht en jaloezie met als decor de stad Las Vegas. Jullie hebben nu een klein idee van wat we zouden kunnen verwachten van de volgende GTA maar is er meer? Tja, het blijft koffiedik kijken, maar goed speciaal voor jullie speculeren we nog even door.
We vermoeden dat er net als in de vorige delen van GTA ook weer verschillende ei-



landjes zijn. Dus een Las Vegas-achtige stad, eentje die lijkt op San Fransisco, misschien eentje die iets weg heeft van Los Angeles en de Neveda Dessert.
Een online optie zal er, zo vermoeden wij, niet inzitten, die zal bewaard blijven voor GTA 4, dat een echt vervolg moet gaan worden.
Verder vermoeden wij dat GTA San Andreas zich in de jaren 70 zal gaan afspelen, dus hopen wij op hits uit die jaren. Hier ons verlanglijstje: The Doors, Led Zeppelin, Deep Purple, Barry White, Bob Marley, Eric Clapton, Rolling Stones, Queen, The Police, The Beatles, The Eagles, Pink Floyd, Neil Young...
Screens van de nieuwe GTA zijn er nog niet, maar een paar lekkere pics van Vice City zijn ook nooit weg, toch?

■ SONIC, BOEGBEELD VAN... NINTENDO? / NGC / GBA

Het kan raar lopen in de wereld van de videogames. Sega lijkt van plan om van Sonic een soort Nintendo-exclusief character te willen maken, met een doorlopende reeks Sonic-games voor zowel de Cube als de GBA.
Voor de Cube is naast Sonic Mega Collection ook Sonic DX, een speciale uitvoering van de Dreamcast-hit Sonic Adventure, officieel aangekondigd en er is ook alweer een derde deel in de Sonic Adventure-serie in de maak (we vingen een werktitel op: Sonic Next).
Ondertussen kunnen GBA-bezitters uitzien naar Sonic Advance 2 en Sonic Pinball Party.



NIEUWE GBA: SPECIAL PROJECT

Net een nieuwe GBA gekocht? Nou, da's jammer dan, want er zit alweer een nieuw modelletje aan te komen. En ja, deze heeft wel een ingebouwd lampje, zodat de leus 'overal en altijd kunnen gamen' nu eindelijk eens bewaarheid wordt!
Laten we eens kijken welke functies je nog meer zouden kunnen prikkelen om je ouwe GBA aan je jongere broertje te geven.

OPENKLAPBAAR

De GBA SP (Game Boy Advance Special Project) is openklapbaar, zoals het een



modern mobieltje betaamt en is in dichtgeklapte vorm ongeveer half zo groot als een 'gewone' GBA. Een stuk handzamer dus en door het 'deksel' is de display beter dan ooit beschermd tegen beschadigingen.
Nadeel is dat het besturingshandvat hierdoor aanzienlijk kleiner is, maar



volgens handgetuigen levert dit geen problemen op en zijn ook de schouderknoppen nog steeds prima te bedienen. Nintendo, stuur ons snel effe een paar testmodelletjes, zodat we dit kunnen verifiëren, ja?

INGEBOUWDE BATTERIJ

De GBA SP is voorzien van een ingebouwde lithium batterij en wordt geleverd met een AC Adapter om die batterij op te laden via het lichtnet. Een



volledig opgeladen batterij is goed voor 10 uur verlicht speelplezier, terwijl je het lampje ook uit kunt zetten om 18 uur in een externe lichtbron te gamen. De GBA SP ondersteunt alle games die ooit voor GB, GBC of GBA zijn verschenen, behalve eentje: Kirby's Til 'n Tumble. Nou ja, daar komen we wel weer overheen, waarschijnlijk. Natuurlijk is de SP ook geschikt voor gebruik van de E-Reader, en kan hij gekoppeld worden aan de GameCube om spelgegevens uit te wisselen.

28 MAART IN DE WINKEL

De GBA SP is vanaf 28 Maart te koop in Europa en gaat zo'n 130 à 140 Euro kosten. Al met al lijkt dit voor 'new purchasers' de GBA om voor te gaan.



Toch, aangezien de inwendige hardware identiek is aan de 'gewone' GBA, zouden we de huidige GBA-bezitters niet direct aanraden de overstap naar dit luxe modelletje te maken, tenzij je vaak problemen hebt met lichtbronnen of indruk wilt maken op je vrienden in de dark room.

NEWSFLASH

■ **Yu Suzuki,** inderdaad de man achter Shenmue, wil zich gaan focussen op online gameplay. Sega is bezig met een grote MMORPG.
Dus misschien dat ie daar een rol bij gaat spelen. Of misschien een online Shenmue?
■ Zal wel niet, want **Shenmue 2** verkoopt tot nu toe slecht. Even was er sprake van dat deel 3 daarom alleen als film op de markt zou komen. Het laatste nieuws is echter dat Suzuki gewoon met de game bezig is.
■ Rare schijnt volgens insiders de ontwikkeling van hun GBA-games even in de ijskast te hebben gezet om zich geheel te focussen op **Kameo.** Dat zal de fijne relatie met Nintendo zeker geen goed hebben gedaan.
■ THQ richt zijn pijlen op een nieuwe doelgroep: **de homofiele gamer.** Of mikken ze op vrouwelijke gamers? Anyway, in samenwerking met Disney werken ze in ieder geval aan de GBA-titel Disney Princesses, een game met hoofdrollen voor pittige Disney-tantes als Assepoester, Doornroosje, De Kleine Zeemeermin, Sneeuwwitje, Belle (die van het beest) en Jasmine (die van Aladdin). Jurjen was helemaal in de wolken toen hij dit spannende nieuws vernam.
■ De opvolger van de schitterende RPG Golden Sun heeft een subtitel gekregen: **The Lost Age**. Weersverwachting: we verwachten Golden Sun deze zomer in Europa.
■ En dan eindigen we met **Davilex.** Ze stoppen in Nederland met games maken. Dit omdat Sony, Knightrider niet in de VS in de winkels wilde hebben. Davilex besteedt daarom voortaan hun nieuwe games uit aan buitenlandse (lees goedkopere) developers. Er komt bijvoorbeeld toch weer een A2 Racer aan.

WARCRAFT III ADD-ONS / PC

Vorig jaar rond deze tijd spraken we met Blizzard over een eventuele add-on op Warcraft III (dat toen nog uit moest komen). De softwareontwikkelaar zei toen "als het publiek het wil dan komt ie er".
Natuurlijk wilde het publiek dit en de geruchten over een add-on voor Reign Of Chaos zijn inmiddels bevestigd. Ook een naam is inmiddels bekend, namelijk Warcraft III: The Frozen Throne. Binnenkort gaan we een kijkje nemen bij Vivendi om een en ander goed te checken, hieraan alvast een van de eerste pics.
Degene die daar niet op kunnen wachten kunnen nu al een andere add-on scoren, namelijk Warlurcard Return Of Darkness. Deze officieuze add-on komt van het Duitse bedrijf IMP dat vier volledig nieuwe campagnes in elkaar heeft geknutseld, compleet met eigen tussenfilmpjes. Ook nieuwe Multiplayer Modes, TI Battle Chess, Tower Defence, Creepkill en nog veel meer staan op je te wachten, alsmede nieuwe multiplayer maps.
Als je denkt dat je met hobby-, tuin- en keukenmodmakers te maken hebt, heb je het mis, dit is prima Gr...stuff! Warlurcard is nu te koop bij de betere gameshops!



HET NIEUWS NU NOG NIEUWER!

Nadeel van het nieuwsgedeelte in de PU, is dat we nooit zo actueel kunnen zijn als we graag zouden willen. Om jullie toch up to date te houden, hebben we een aparte sectie op het Powerweb geïntroduceerd, waar elke dag het heetste nieuws wordt gepost.
Surf dus naar www.powerweb.nl voor je dagelijkse portie game-nieuws.



■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ WANADOO PRESENTEERT LINE-UP

De Franse uitgever Wanadoo presenteerde onlangs haar games-aanbod voor het lopende jaar. We houden ze voor jullie in de gaten.

Castleween: platformer voor de GameCube en GBA, gebaseerd op het bekende Halloween thema. Release 2 mei.



Next Generation Tennis 2003: de 2003 aflevering van de bekende maar wel vaak magere tennis-reeks. Voor PS2, Xbox en PC. Release tussen 30 mei en 15 augustus. (straks krijg je nog release ergens tussen 2003 en 2005)

Curse: Eye of the Isis: horrorgame voor PS2, Xbox en PC die gebruik maakt van de befaamde Renderware engine. Grafisch zit dat dus wel snor. Release 31 oktober 2003.

Crusaders: opvolger van de 3D-RTS Warrior Kings op de PC, een van de beste RTS's van 2002, die helaas verkoopstechnisch weggevaagd werd door de bekende franchises. Check op 26 september zeker dit spel, want die gasten van Black Cactus kunnen er wat van.

Pro Beach Soccer: arcade-voetbalgame die zich afspeelt in een grote zandbak. Net niet de Arena. PC, Xbox, GBA en PS2. Release: 29 mei.



Raging Blades: vechtgame waarin je het opneemt tegen zeven nare gasten uit de hel. Voor de PS2, release op 28 augustus.

Street Racer: racegame voor de PS2 waarin naast snelle auto's en politieagenten ook mooie meisjes een belangrijke rol zullen spelen. Release vierde kwartaal.

Sniper Elite: WW2 shooter voor de PC, Xbox en PS2. Wordt ontwikkeld door Rebellion, de mannen achter de eerste en de beste Aliens vs. Predator game. Release vierde kwartaal.

Rygar: actie-adventure voor de PS2. Release mei.

Al Capone: strategische game rond deze bekende gangster. Ontwikkeld door Spellbound, de makers van Desperados en Robin Hood. Release vierde kwartaal.

Behind Enemy Lines: RPG voor zowel Xbox, PS2 als PC. Wordt ontwikkeld door Wide Games, bekend van Prisoner of War. Release vierde kwartaal.

Ryzom: MMORPG die zich volgens de makers afspeelt in een politieke wereld!?!? Release 28 september.

IronStorm: conversie van de strakke PC game naar de PS2. Release: ja lekker, we mogen weer raden dat ze het niet weten.

Pax Romana: diepe historische RTS over het Romeinse Rijk. Release: ook hier hebben ze geen flauw benul van een datum.

Dark Age of Camelot: Shrouded Isles aanvulling voor de zeer populaire MMORPG van Mythic Entertainment. Release 21 februari.



ONGEIN



Elke maand verzamelen we de bizarre wetten en maatregelen tegen games, de doden, de ongelukken... kortom alle idiotie die zich in en rond deze branche afspeelt. De round-up van deze maand.

■ De Amerikaanse regering wil proberen te voorkomen dat jongeren onder de 18 (die wel een gun mogen kopen en een wagen mogen rijden) nog langer M-rated games kunnen huren. Het verhuren van dat soort games aan deze doelgroep wordt namelijk strafbaar. Dit naar aanleiding van de ophef over Postal en BMX XXX. Trouwens ook de Thief-serie is M-rated en mag dus niet verhuurd worden.

■ De Gaykrant heeft protest aangetekend tegen het eerder genoemde Postal. In die game kun je bedelaars, dikke mensen … en homo´s neerschieten. Aangifte werd gedaan bij de officier van justitie in Den Bosch. Gniffel, die man zal de game dus moeten gaan spelen.
Zie je het al voor je, zo´n stijve gast, die al knallend door de wereld van Postal gaat. En dat ie het eigenlijk stiekem wel leuk vindt, maar van beroepswege bah, bah moet zeggen.

■ Een 28-jarige gamer uit Hong Kong is overleden na het spelen van Diablo. En het enge is dat dit al na vijf uur spelen gebeurde. Zo scarry zijn die eindbazen toch niet?

■ In LA wordt het spelen van Counter-Strike mogelijk verboden nadat er meerdere keren rellen zijn uitgebroken in cybercafés. Sinds juni moest de politie 300 keer in actie komen tegen vechtende gamers. Deze knokpartijen waarbij verschillende gewonden zijn gevallen en een top CS-speler zelfs werd geliquideerd, worden ook wel PC-Bangs genoemd.

PRIMAL UITGESTELD, WE MAKEN EEN RE-REVIEW / PS2

Ja, lekker dan, krijg je een golddisk van Primal, mag je hem reviewen, (wat alle andere bladen ook deden), geef je het een cijfer, druk je de PU, leg je het blad in de winkel, wordt de game opeens toch nog uitgesteld. Release nu 11 april.

Belangrijkste reden is de bug die de laadtijden onnodig verlengt.
In ieder geval gaan wij de game straks nog een keer bekijken. Want mogelijk verandert er toch nog wat en zijn onze minpunten aangepast. En dat horen jullie te weten. Eerlijk is eerlijk.

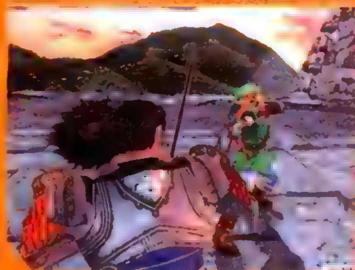


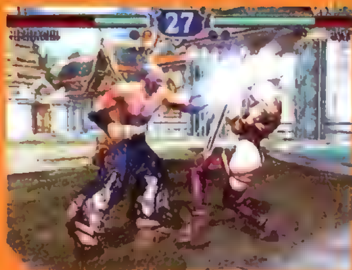


SOUL CALIBUR 2 GEHEIME KARAKTERS PS2 / NGC / XBOX

Soul Calibur 2 zal een geheim karakter bevatten met de naam Necrid maar dat is niet het belangrijkste nieuws: onze grote vriend Link zal in de GameCube versie van Soul Calibur 2 zitten. Hij zal gebruik maken van zijn zwaard, [illegible], pijl en boog, boemerang en naar verluidt ook zijn schild ter verdediging.
PS2 bezitters kunnen zich verheugen op een optreden van Heihachi Mishima uit de Tekken serie. Heihachi heeft [illegible] geen wapens en vecht dus met zijn vuisten. Wel heeft hij de karakteristieke moves uit de Tekken-serie meegenomen.

Rest de vraag voor alle Xbox bezitters wie zij dan als bonus krijgen. Nou, dat is niemand minder dan stripheld Spawn. Waarom Spawn? Omdat de Xbox Amerikaans is en Spawn een Amerikaanse stripheld is, daarom. Of... wellicht krijgt Spawn, die [illegible] wordt uitgerust met een kleine bijl, wel een exclusieve game op de Xbox? We weten het niet.
Wat we ook niet weten is hoe de diverse karakters zich in het Soul Calibur verhaal [illegible] zullen voegen. Wat we wel weten is dat het een lastige keuze gaat worden voor gamers met meerdere consoles.









EERSTE SCREENS AJAX GAME / PS2





Een tijd geleden kwamen we met de mededeling dat Codemasters voetbalgames (genaamd Club Football) ging ontwikkelen die draaiden om één club. Een commercieel verantwoord ideetje als je bedenkt dat een club als Manchester United wereldwijd miljoenen fans heeft. Fans van Top Oss, Verbroedering Geel en VFL Braunschweig kunnen de hoop dus laten varen.
Handig ook is het productieproces. Als de game eenmaal staat, dan hoef je per club alleen nieuwe stadions, liedjes en spelers in te laden. Hoppa weer een spel klaar.
Tuurlijk kun je Manchester United, AC Milan en Ajax ook in FIFA 2003 en PES 2 spelen, maar waarom al die ander teams erbij nemen als je ook een game kunt kopen die geheel en al in het teken staat van jouw cluppie? Nou, omdat we dus niet weten of de game wel zo goed gaat voetballen.

We hebben er nog niet mee gespeeld en we kunnen er dus nog niets over zeggen, maar het zou echt razend knap zijn als Codemasters er in slaagt om zonder background in één keer een Pro Evolution Soccer killer uit de mouw te schudden.
In ieder geval zien de screens er prima uit, bijna FIFA kwaliteit. De game heeft verder duidelijk een aantal voordelen voor de fans. Volgens Codemasters vinden namelijk alle wedstrijden plaats in exacte replica's van de stadions, compleet met de typische sfeer zoals clubliederen en andere stadiongeluiden. De ArenA in het Ajax Club Football spel ziet dus rood van de Ajax supporters die massaal hun clublied ten gehore brengen.
Vrijwel iedereen op de redactie is heel erg benieuwd hoe Club Football Ajax zich qua gameplay zal manifesteren, alleen PSV-supporter J.J. zal het z'n reet roesten.

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

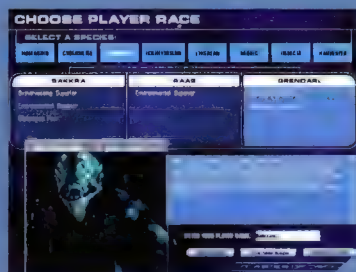
KOMT IE OF KOMT IE NIET?

Wired news, een dik gelezen nerdblad uit de VS heeft elk jaar een lijstje met technostuff dat wel aangekondigd wordt, maar niet op de markt verschijnt. In die lijst ook veel games-related zaken.

De nieuwe Amiga: Echt waar, op de website van Amiga wordt al drie jaar beloofd dat er een nieuwe versie op de markt komt. Je kunt ze zelfs al bestellen. Maar 'bestellen' en 'verzenden' blijken dus twee heel verschillende zaken te zijn.

Shadowbane van Ubi Soft. Een zeer ambitieuze RPG die al vijf jaar in ontwikkeling is en waarvan al een flink aantal bèta-tests zijn gehouden. Maar resultaat, ho maar. Natuurlijk kun je de game al kopen op de site.

Master of Orion 3 van Infogrames. Het langverwachte vervolg op een met name in de VS zeer populair spacesim. Ook hier geldt, tig jaar in ontwikkeling, maar zip vooruitgang. O ja, je kunt de game wel pre-orderen.



Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Ja dat weet J.J. zelfs, die heeft er in 1999 al mee gespeeld en de game zag er toen heel vet uit. En nu, 4 jaar later... Volgens Valve komt ie er binnenkort aan. Yes right.



En natuurlijk **Duke Nukem Forever:** ook wel Duke Nukem Whenever genoemd. Is al in productie vanaf 1997. Tja, een spel maken is ook heeeeel moeilijk.



MARK OF KRI / PS2

We waren een beetje aan de vroege kant met onze review van Mark of Kri. Tja, Boris is nu eenmaal een snelle jongen. Maar goed, die game met een Maori-krijger en een vogel in de hoofdrol ligt nu pas in de winkel en veel lezers weten misschien niet meer dat Boris (en inmiddels ook de rest van de redactie), vol lof was over deze game. Het kreeg dan ook terecht een dikke acht.

Gewoon lekkere en soms best originele vecht-actie in een prima action adventure. En zoals Skate bij GameKings op TV zei, "je mag af en toe ook nog eens je vogeltje er uit halen".





MARIO PARTY- E / GBA

Met de Mario Party Cardgame introduceert Nintendo alweer zo'n gezellige mogelijkheid om verschillende manieren van gamen te combineren.

De kern van de game is een kaartspel, zoiets als het Pokémon ruilkaartenspel of Magic: The Gathering, terwijl je bepaalde kaarten met de e-reader kunt lezen voor multiplayer mini-games.

De kaarten worden niet als losse zakjes verkocht, maar komen in een basisset met 65 kaarten, waarmee twee tot vier spelers aan de slag kunnen.



ZELDA KOMT OP VERJAARDAG CUBE



Precies één jaar na de release van de GameCube in Europa, kunnen bezitters van het apparaat uitzien naar de release van de game die de boeken in zal gaan als een van de meesterwerken op het systeem: Zelda: The Wind Waker.

Het loont de moeite om de game op voorhand te bestellen, want ook in Europa begint Nintendo een heel bijzondere intekenactie. Deze actie houdt in dat je bij vooraf bestellen van The Wind Waker een geheel gratis Cube-schijfje ontvangt met daarop twee keer de N64-topper Zelda: Ocarina of Time, één keer in de originele versie en één keer in de speciale versie die vooralsnog alleen voor de Japanse 64DD is uitgebracht. Let wel: dit betreft twee complete 'gratis' spellen, dus intekenen loont zeker de moeite, dachten we zo. Bang dat The Wind Waker zal tegenvallen hoef je trouwens niet te zijn, check de preview in deze PU.

freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 4

GAMECUBE

1	TIME SPLITTERS 2
2	MARIO PARTY 4
3	STAR FOX ADVENTURES
4	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
5	TAZ WANTED
6	CRAZY TAXI
7	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
8	ETERNAL DARKNESS
9	DIE HARD VENDETTA
10	SUPER MARIO SUNSHINE

GAME BOY ADVANCE

1	PREHISTORIK MAN
2	CHU CHU ROCKET
3	MAYA DE BIJ
4	HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS
5	RAYMAN
6	YOSHI'S ISLAND
7	LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
8	SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDING
9	FILA DECATHLON
10	TOP GUN FIRESTORM

XBOX

1	SPLINTER CELL
2	AGGRESSIVE INLINE
3	BURNOUT
4	BLINX
5	UNREAL CHAMPIONSHIP
6	MEDAL OF HONOR FRONTLINE
7	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
8	GHOST RECON
9	FIFA 2003
10	LEGENDS OF WRESTLING

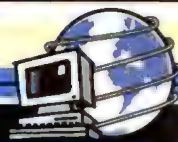
PLAYSTATION 2

1	GRAND THEFT AUTO:VICE CITY
2	THE GETAWAY
3	GRAND THEFT AUTO 3
4	SSX PLATINUM
5	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
6	FIFA 2003
7	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
8	KINGDOM HEARTS
9	DRAGONBALL Z BUDOKAI
10	F1 2001

PC

1	SIM CITY 4
2	MOTOCROSS MADNESS 2
3	KOLONISTEN VAN CATAN
4	REBIRTH.ONE
5	LIATH
6	GOTHIC
7	COSSACKS EUROPEAN WARS
8	KNIGHTS & MERCHANTS
9	NEED FOR SPEED 4
10	HOOLIGANS-STORM OVER EUROPE

ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Eindelijk een nieuwe engine voor Delta Force, maar of dat de serie zal gaan redden? Deze demo geeft je in ieder geval een aardig voorproefje
Score: ★★★☆☆
www.novalogic.com/games/DFBHD/



NASCAR 2003

Voor de liefhebbers van rondjes racen is er nu Nascar Racing 2003. Deze demo geeft een goed zicht op de verbeterde A.I. en de nieuwe engine.
Score: ★★★☆☆
www.papy.com

ANNO 1503

Bouwen, ontdekken, schuitje varen, theetje drinken… als dat je ding is, check dan deze Anno 1503 demo. De review lees je elders in deze PU. NB: deze demo is volledig in het Duits dus als je aus, bei, mit, nach zeit, von, zu niet digt, hou dan maar op.
Score: ★★★☆☆
www.anno1503.com/german/productinfo/dl_demo.php4

IGI 2: COVERT STRIKE

Kijk zo hoort het dus; een singleplayer demo én een multiplayer demo releasen. Respect voor Codemasters en Innerloop. Vooral de multiplayer demo geeft de nieuwe gameplay goed weer.
Score: ★★★★★
www.codemasters.com/redirect/redirect.php?url=/igi2/front.htm



AMERICAN CONQUEST

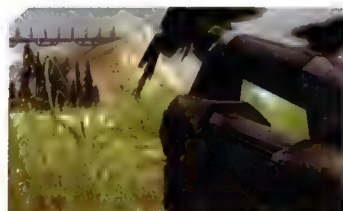
Van de makers van Cossacks komt American Conquest. Een Age of Empires beater? Beter dan Cossacks? Time will tell en in de tussentijd check je de demo!
Score: ★★★★☆
www.americanconquest.de/english/index1.htm



MODS & MAPS

■ Half-Life mod nummer 6004356328. Deze keer kwam Tour Of Duty langs. Een teambased mod, vergelijkbaar met Day Of Defeat. De game heeft Vietnam als decor waarbij twee teams (USA vs VC) tegen elkaar strijden. Het USA team kent zeven klassen, de VC zes. Opvallend is de mogelijkheid tot een kamikaze actie aan VC's zijde waarmee je punten scoort en de aanwezigheid van een officier die voor een beter moreel kan zorgen. Check it out op *www.tourofdutymod.com*

■ Defence Alliance was eerst een mod voor UT en hij is er nu voor UT 2003. Meer info over deze zeer verfraaide versie vind je op *www.planetunreal.com/da*



■ De 242 patch voor NFS: Hot Pursuit 2 is uit met onder meer multiplayer encryptie. Je haalt hem op *www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp*

■ Planet CNC maakt melding van een nieuwe map voor C&C: Renegade. Kun je meteen de v1.037 patch voor die game downloaden. Surf naar *www.planetcnc.com/ammo*

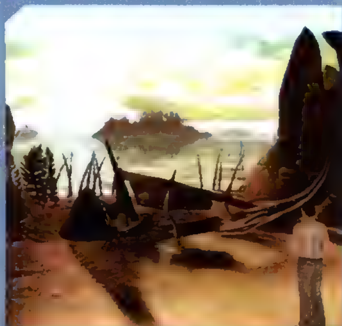
UT 2003 TROOPERS: RAISE OF THE REBELLION

Het zou meer dan prettig zijn als LucasArts dit project niet verbiedt want de makers van UT 2003 Troopers hebben een game in de maak die te goed to be true gaat worden.
Het wordt een multiplayer first person action-team combat total conversion van UT 2003 waarbij ook voertuigen in de strijd worden gegooid. Denk aan de gameplay van Battlefield 1942 met de graphics van UT 2003 en dan op z'n Star Wars!
Daarnaast kent deze total conversion ook een singleplayer campagne waarbij je samen met bots ten strijde trekt. De gameplay laat zich wel raden. Hoe heerlijk moet het zijn om in BF 1942 stijl met AT-AT's, X-Wings, TIE-Fighters en andere memorabele Star Wars voertuigen elkaar naar het hiernamaals te knallen.
Laten we met z'n allen hopen dat Lucas dit project zijn gang laat gaan. In de tussentijd kun je kwijlen over deze weblink:
http://www.ut2003troopers.co.uk



ONLINE FLASH

■ We zijn voorlopig nog niet van Myst af. Starker, Ubi Soft heeft een megaproject in de stijgers, te weten Uru: Online Ages Beyond Myst. Het moet een massive multiplayer online adventure worden dat nooit ophoudt. Spelers lossen allemaal bizarre puzzels op, alleen of met elkaar, en de ontwikkelaar gaat zorgen voor steeds nieuwe episodes, avonturen en puzzels. Wij denken dat dit alles wel erg speculatief is.



■ Star Wars Galaxies moet nu toch wel bijna klaar zijn. De PC-versie komt eerst, maar Sony Online Entertainment gaat de game ook voor Xbox en PS2 uitbrengen. Wat betreft die laatste twee hebben wij zoiets van 'Eerst zien dan geloven.'
■ Het is angstig stil rond Battlefield 1942 voor de Xbox. Niet zo vreemd want EA (onder)steunt vooralsnog geen Xbox Live. Geruchten gaan zelfs dat de ontwikkeling van de Xbox-versie is stopgezet. Dom vinden wij, BF 1942 zou zeker een hele vette hit worden.
■ Wat dat betekent voor Medal Of Honor 2 en diens online mogelijkheden blijft vaag, temeer voor de Xbox-versie die simultaan met de PC-versie wordt gemaakt. Naast singleplayer kent de game voor de nodige online gameplay op de PC.
■ Geruchten gaan dat na de add-on Road To Rome er een tweede add-on voor BF 1942 in de maak is. Gek, verrassend zeg…
■ Binnenkort moet de eerste UT 2003 mappack verschijnen. Als je mazzel hebt is ie uit als je dit leest.
■ Half maart moet EVE: The Second Genesis het licht zien. Een MMORPG die Freelancer-achtige gameplay combineert met echte vrijheid. Klinkt goed!
■ We mogen stabiele multiplayer sessies verwachten met C&C: Generals daar de game dezelfde, maar nog verder doorgetunede, netwerkcode gebruikt als die van Red Alert 2.

PC

SCORE 91

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

COMMAND & CONQU

Geen nieuw deel in de Tiberian reeks, geen Red Alert 3.... maar een compleet nieuw hoofdstuk in de langlopende serie die Command & Conquer heet.
Een serie die het real-time strategy genre introduceerde en tot op vandaag de dag domineert. Command & Conquer: Generals laat zien dat de wereldberoemde C&C franchise nog altijd op het allerhoogste niveau opereert.

Als strateeg wannabee heb je de laatste maanden weinig te klagen. Een flinke stapel strategische titels is net verschenen, meerdere staan op het punt van release en vorig jaar werden we verblijd met maar liefst twee RTS giganten: Warcraft III en Age Of Mythology.
Dezelfde spanning die rond de twee laatst genoemde topgames hing, hangt misschien nog wel sterker om Command & Conquer Generals.

DE GESCHIEDENIS VAN COMMAND & CONQUER

DUNE II

We schrijven het jaar 1992 als Westwood Dune II op de markt brengt, de voorvader van het RTS genre en allesbepalende voorloper van C&C. Het was een game die op velerlei vlakken nieuwe elementen in het strategie genre introduceerde. Resourcement, het bouwen van een basis waarbij gebouwen en legers met elkaar in verbinding staan en verschillende volken met verschillende wapens en eenheden. Drie basisprincipes die we tot op de dag van vandaag in bijna alle RTS games terug zien.
Ook leuk om te weten; in Dune II ken je maximaal 25 eenheden bouwen en niet meer. Tankrush bestond toen nog niet.
Naast PC kwam Dune II ook uit voor de Sega MegaDrive. Dune II is in 1998 nog eens als Dune 2000 heruitgegeven in een opgepoetste versie. Voor de nostalgische gamer een leuke extra, maar het werd geen commercieel succes.



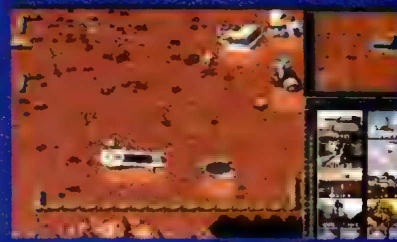
COMMAND & CONQUER

In de herfst van 1995 zag de eerste Command & Conquer game (Tiberium Dawn) het licht. De eerste titel introduceerde de GDI en de NOD als twee strijdende groeperingen. De game sloeg in als een bom en combineerde land-, lucht- en waterunits. De graphics en de tussenfilmpjes met echte videobeelden waren hun tijd ver vooruit.
Command & Conquer werd een synoniem voor RTS en vele ontwikkelaars kopieerden het concept. Het spel scoorde een 90 in de PU en verscheen naast PC ook voor de Nintendo 64, PlayStation en Saturn.



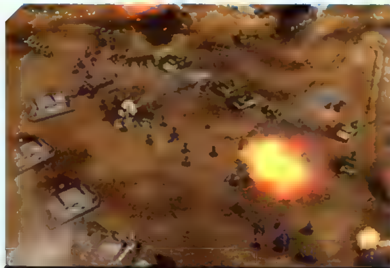
C&C: THE COVERT OPERATIONS

De befaamde add-on The Covert Operations verscheen in 1996 en werd gekenmerkt door zijn absurde moeilijkheidsgraad. Vijftien nieuwe missies die de lat enorm hoog legden en newbies meer uitdaging bracht dan ze lief was. De aanwezige sneak preview van Red Alert was voor velen echter al genoeg reden tot aanschaf.



EA Pacific / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / http://generals.ea.com / verwacht: out now

JAN


"Sorry schat, ik had ook wat meer rust op 't strand verwacht, maar het is in ieder geval eb, moet je maar denken."


"Zielig hè, dat geruzie om een plekje in dat kut-zwembadje. Kunnen we nog beter naar het strand gaan."

ER • GENERALS

Command & Conquer is de langstlopende RTS-serie en heeft haar fans altijd van genoeg games voorzien (zie overzichtskader). In plaats van Blizzard, dat het uitstellen bijna tot kunst heeft verheven, laat een nieuw C&C avontuur nooit te lang op zich wachten.
Toch is iedere nieuwe game een gebeurtenis op zich. EA Pacific had voor Generals ook een speciaal traject voor ogen. De wereld verrassen op de E3 (en dat lukte), een select groepje pers laten spelen in het najaar en dan begin 2003 releasen. Inmiddels is het zover en is Generals klaar. Fans, sceptici, pers en beursanalisten (zover reikt de invloed van computergames vandaag de dag) vragen zich allemaal af of Generals het voorgaande succes kan benaderen of zelfs overtreffen in commercieel opzicht, dan wel qua inventiviteit en inhoud. Over het eerste wil ik geen uitspraken doen, ik ben geen marktanalyticus. Maar over de inventiviteit en inhoud heb ik wel het een en ander te melden.

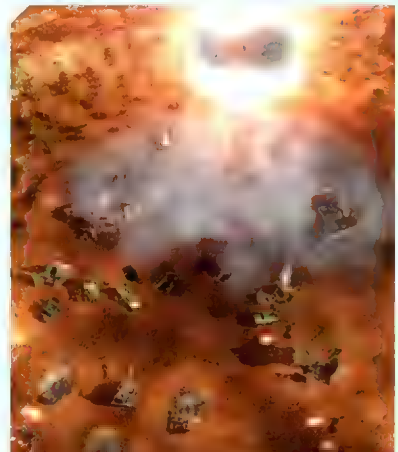
DRIE X KNOKKEN

Stonden er in de voorgaande C&C games altijd twee kampen tegenover elkaar, dit keer hebben we te maken met drie strijdende partijen: de GLA, de Chinezen en de Amerikanen. Zonder enig achtergrondverhaal word je als speler in de game gedropt met niet meer dan de wetenschap dat je een van de drie kanten kunt spelen op ieder gewenst moment. Het gebrek aan een meeslepend verhaal wordt ruimschoots goedgemaakt door in-game engine filmpjes vlak voor iedere missie.
De drie kanten kennen een perfecte balans en laten zich compleet anders spelen. Waar de USA zich richt op hightech moderne oorlogvoering waarbij bommen, airstrikes en zware tanks een rol spelen, moeten de Chinezen het hebben van hun massaliteit (erg funny om een joelende massa een aanval te zien uitvoeren), en een mensenleven telt voor hen dan ook niet zo zwaar. De Chinezen beschikken bovendien over de almighty kernbom.
De GLA zijn de stereotype terroristen die een guerrilla oorlog voeren en snel en ongezien opereren. Ze zijn low-tech maar sneaky en dol op biochemische oorlogvoering.
Ik neem mijn petje echt af voor de ontwikkelaars want iedere keer als je een campagne opstart met een andere kant, speel je een nieuwe game. De verschillen zijn zo groot dat de uitbouw van techniek (nieuwe gebouwen) en legers (nieuwe units) blijft prikkelen en plezieren.

DRIE X UPGRADEN

Heeft Generals vernieuwingen? Ja zeker en meer dan je zou verwachten. De bekende veteranen-punten uit RA 2 zijn terug, alleen nu uitgebreid met een heroic level. Hierdoor was ik nog meer gebrand om eenheden te laten overleven in plaats van ze als kanonnenvlees in te zetten. Grootste vernieuwing is natuurlijk het Generals systeem dat op het allerlaatste moment nog op de schop is gegaan. In plaats van het kiezen uit drie Generaals aan alle drie de kanten, speel je nu steeds één Generaal die dankzij ervaringspunten in rang stijgt. Hoe meer sterren je op je schouders hebt prijken, hoe meer mogelijkheden je krijgt in upgrades en het inzetten van speciale eenheden of luchtaanvallen.
Deze speciale mogelijkheden zijn soms ook weer verdeeld in verschillende stadia. Zo kun je kiezen voor een auto-repair van vier minuten of even wachten tot je met iets meer ervaringspunten, een auto-repair van zes minuten tot je beschikking hebt.


"Mooie camping hoor, maar dat animatieprogramma is wat aan de heftige kant."


Oeps! Saddam Hoessein slaat de presidentiële toiletdeur iets te hard achter zich dicht.

C&C: RED ALERT

Red Alert verscheen in 1996 en domineerde dat jaar de gamecommunity. Het beproefde concept werd opnieuw gedefinieerd én aangevuld met een unieke look en humor. De koude oorlog werd meesterlijk op de hak genomen en voor velen was Red Alert zelfs beter dan het originele Command & Conquer. Ook nu waren de twee verschillende kanten (de Geallieerden versus de Russen) verschillend van aard op het gebied van eenheden en tactieken. Nieuw waren special units en bijvoorbeeld de mogelijkheid om meerdere eenheden in één voertuig te vervoeren. De multiplayer modes werden nog nooit zoveel gespeeld. Het spel verscheen naast PC ook op PSX.

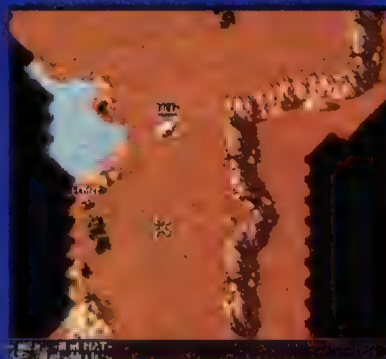


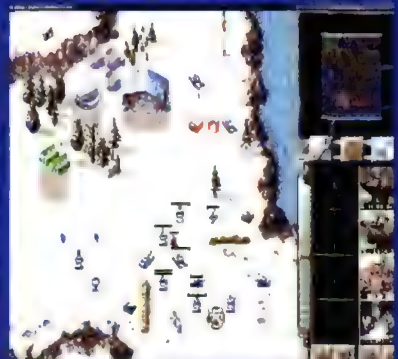
C&C: SOLE SURVIVOR ONLINE

In 1997 verscheen Sole Survivor, een multiplayer only game die meer dan vijftig gamers tegelijk liet spelen. De game werd gekocht door de fanatieke achterban maar de gameplay bleek ongebalanceerd en de Deathmatch en CTF variaties op de C&C gameplay kwamen niet goed uit de verf.

C&C: RED ALERT - THE AFTERMATH & COUNTERSTRIKE

Maar liefst twee add-ons verschenen er in 1997 voor Red Alert: The Aftermath en Counterstrike. Beide add-ons kenden nieuwe missies, nieuwe eenheden en nieuwe gebouwen en werden door fans met open armen ontvangen.
Beide versies kwamen bovendien met honderd nieuwe multiplayer maps.









Altijd weer een complete chaos als in Beverwijk de kooplieden op zoek mogen naar de beste plaatsen voor hun kraampjes. En dan moet de zwarte markt nog beginnen...

Deze fraaie extra's zijn verdeeld in 1 ster, 3 sterren en 5 sterren Generaal mogelijkheden. De vraag is dus of je meteen bij je eerste verdiende ster een speciale tank of terroristisch wapen aanmaakt, of dat je wacht op meer sterren. Zo zul je voortdurend belangrijke keuzes (moeten) maken. Bovendien krijg je sneller ervaringspunten - en dus Generaalsterren - als je de vijand veel en snel schade toebrengt. Dit geeft de gameplay een positieve stimulans want snel en doeltreffend knokken, levert dus sneller een hogere rang op.

Naast de unit ervaring en de Generaal ervaring kun je ook tanks, jeeps, soldaten en hackers upgraden. Hierbij kies je steeds uit een of meerdere mogelijkheden. Bijvoorbeeld beter bereik of een repair-robot die het voertuig vergezelt. Genoeg tactische keuzes die je al spelend voortdurend bezig houden.

OVERWELDIGEND

De nieuwe engine die EA Pacific heeft klaargestoomd voor Generals is in een woord overweldigend. Nooit eerder zag een RTS er zo gedetailleerd uit en heb je echt het idee naar een levend Madurodam te kijken. Bovendien is het niet alleen eyecandy maar kun je het terrein en de gebouwen gebruiken naar eigen smaak.

Torens kun je neerschieten waarna die in elkaar kukelen waarbij omliggende units (neutraal of vijandelijk) schade oplopen. Ieder gebouw is in te nemen of op te blazen en legers kunnen via choppers op het dak landen als echte Delta Force eenheden. Een schitterend gezicht en bovendien erg doeltreffend.

Ook het water is subliem en de verschillende missies en speelmaps zijn met zo veel smaak en inzicht



"Lekker dan; probeer jij maar eens een landingsplekkie te vinden op zondagmiddag in Beverwijk."

DE GESCHIEDENIS VAN COMMAND & CONQUER

C&C: TIBERIAN SUN

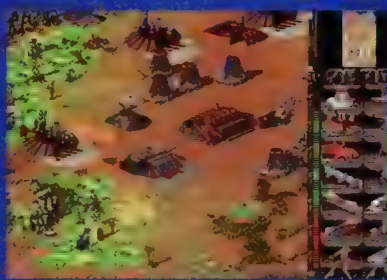
Al in Command & Conquer GOLD (luxeversie) zat een filmpje dat verwees naar Tiberian Sun. Maar het zou pas oktober 1999 worden voordat de game verscheept werd. De verwachtingen rond deze opvolger waren zo hooggespannen dat het uiteindelijke product voor velen een lichte teleurstelling was.

Toch werd de verdere verhaallijn tussen GDI en NOD (met Kane in superrol) enerzijds en de buitenaardse oorsprong van Tiberium anderzijds, goed uitgewerkt. Commercieel zeker een succes maar voor fans was het niet dé game waarop men had gehoopt.



C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM

Lente 2000 zag de add-on Firestorm het licht. Een plichtmatige add-on die geheel volgens de C&C traditie de moeilijkheidsgraad behoorlijk hoog opschroefde. Voer voor fans zonder echt op te vallen.



C&C: RED ALERT 2

Precies een jaar na Tiberian Sun kwam Westwood al met Red Alert 2 waarin deze keer de Russen Europa en zelfs Amerikaans grondgebied onveilig maakten. De game was nergens revolutionair maar bracht de fun en persoonlijkheid van het originele Red Alert terug.

De interface werd eindelijk aangepast en de online gameplay was (weer) ijzersterk.



C&C: RED ALERT 2- YURI'S REVENGE

Yuri's revenge ontpopte zich als een van de allerleukste add-ons uit de reeks die de komische verhaallijn verder oppakte en de speler opnieuw vele uitdagende en over-the-top missies voorgeschotelde in bekende Red Alert stijl.

Yuri's Revenge verscheen bijna een jaar (september 2001) na Red Alert 2 maar de extra ontwikkeltijd kwam de add-on ten


'Liever een Rus in de keuken, dan een raket in de achtertuin', riepen de vredesdemonstranten in de jaren tachtig.

ontworpen dat ze veel meer zijn dan een standaard zandbak waarin A tegen B vecht. Het terrein en de aanwezige gebouwen spelen veel meer dan voorheen een wezenlijke rol in de gameplay en het ziet er ook nog eens onwaarschijnlijk goed uit. Iedereen die als China voor het eerst z'n nuke lanceert weet niet wat 'm overkomt. Waaaaaaaaaaaanzinnig!

WISHLIST

Toch zijn er zaken die op mijn verlanglijstje stonden en die niet in de finale game zitten. Zo is het nog steeds niet mogelijk formaties toe te wijzen aan je troepen. Shortcut toetsen met nummers om bataljons te scheiden, zijn daardoor een must wil je gecoördineerde battles uitvechten.

Daarnaast vind ik de uitzoom optie te beperkt. Anders gezegd, de standaard camera vind ik te dicht op de actie zitten. Inzoomen is perfect en plaatst je up, close & personal maar voor een goed overzicht had ik hoger in de lucht willen zitten.

Dan het verhaal en de karakters. De game mist echte kopstukken als Kane die het spel net iets meer persoonlijkheid hadden kunnen geven. Tegelijkertijd wordt dit goedgemaakt door de onderliggende humor in de missies. De unieke look en stijl van de game brengt – bewust of onbewust – toch een funny onderbuik gevoel met zich mee; zeker waar het de eenheden van de GLA en de Chinezen betreft die heerlijk stereotype zijn weergegeven.

Technisch is Generals een zwaar monster dat ervoor zorgt dat ook nu af en toe wat slowdown plaatsvindt wanneer te veel units in beeld komen. Dit blijft incidenteel maar met een Pentium 4, 2 GHz en 512 MB mag dit toch eigenlijk niet gebeuren. EA legt de hardware lat sowieso erg hoog waardoor veel fans zullen moeten upgraden.


"Kijk uit, die raket probeert te ontsnappen!"


Al snel werden tussen beide tankdivisies de eerste beleefdheden uitgewisseld.

UPGRADE? YES SIR!

Eind vorig jaar kon het nog wel. Een Pentium II 800, een pittige 3D kaart en een smak geheugen en je kon Warcraft III redelijk spelen. Vergeet deze configuratie voor Generals. EA speelt weliswaar open kaart en steekt de hoge systeemeisen nergens onder stoelen of banken, maar het is natuurlijk wel effe slikken geblazen. EA noemt zelf een P III, 1 GHz processor en 256 Mb als minimum specs maar geeft toe dat een 2 GHz toch eigenlijk wel lekkerder werkt. Gelukkig ziet de game er ook in lagere resoluties (800 x 600) nog verbluffend uit, al zullen genoeg PC gamers nog steeds aan een sneller systeem moeten.

Kun je ook meteen Splinter Cell en Unreal 2 lekker draaien, maar feit blijft dat aan zo'n vette PC ook een vet prijskaartje hangt en voor een upgrade (als dat al mogelijk is), dien je toch ook behoorlijk wat doekoes uit je poeplap te trekken.

GAMEPLAY IS KING

Ondanks deze makken, blijft Generals een RTS van wereldformaat. Nooit eerder was de gameplay van een C&C game zo divers en kwam het universum zo gedetailleerd en interactief tot leven. De drie kanten laten zich zeer verschillend spelen en nog nooit waren er zoveel mogelijkheden om een missie succesvol te volbrengen.

Tankrush is nog steeds mogelijk maar het levert je minder snel die gewilde generaalsterren op waardoor het veel minder voor de hand ligt (en eigenlijk helemaal niet leuk is).

Het Generals concept zorgt verder voor de nodige verdieping en laat je voortdurend afwegingen maken in het heetst van de strijd.

De multiplayer is de meest solide en verslavende die ik in tijden heb ervaren en ik garandeer dat iedere C&C fan deze de komende maanden onafgebroken zal spelen. Multiplayer was altijd al een van de pijlers van C&C games maar deze keer, door de drie verschillende kanten en goedgebruikte kritieken van de intensieve bètatest, is het echt de dikke slagroom op de goedgevulde RTS taart. Wat zeg ik... het is een complete banketbakkerij geworden!



goede. Naast Allies en Sovjets konden we deze keer met een derde kant spelen; Yuri's eigen freaky legers.

C&C: RENEGADE

Westwood's first-person shooter uitstapje (met de bekende GDI Commando in de hoofdrol), werd in begin 2002 met gemengde gevoelens ontvangen. De game had de pech dat ie gelijktijdig met een andere shooter op PC uitkwam: het alom gewaardeerde Medal Of Honor. Toch was het voor de fans van het eerste uur erg leuk om de bekende C&C basissen nu eens op schaal in first-person te ervaren.



ANDERE C&C TITELS

Door de jaren heen zijn er vele verzamelpacks, Game of the Year versies en Collector Editions verschenen die C&C games bundelden of een grafische update gaven van bestaande titels.

Daarnaast keerde Westwood in 2001 terug naar hun roots met Emperor: Battle for Dune. Het was de eerste RTS van de ontwikkelaar die compleet in 3D was maar de relatief kleine maps, de pittige systeemeisen en de weinige vernieuwingen, resulteerden in matige kritieken bij de pers. Velen gingen echter voorbij aan de prachtige presentatie, de sublieme multiplayer en de inbreng van vijf sub-houses.

Nu begint het!

Het PC-Offensief van Konami.

Nu begint Konami eindelijk met hun nieuwe productline PC-Games. Het begint met de geweldig goed opgebouwde Metal Gear Solid 2: Substance en Silent Hill 2: Director's Cut, maar ook met de action-titel, Apocalyptica en de Simulatie, Casino Inc. Met de buitengewone Adventure Shadow of Memories worden de 5 titels voor het begin verwacht...

XBOX / PLAYSTATION 2 — Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com

VERWACHT: Q1 2003 [redacted]



Wolfenstein lijkt zowel op de Xbox als PS2 een interessante shooter te worden. Jammer van het ontbreken van een online-mogelijkheid op de PS2.





"Rustige locatie met fraai uitzicht op de Beierse Alpen, stond er in de folder... Man het stikt hier van de Moffen!"



Later zou deze gast nog heel wat lucratieve bijrolletjes spelen in Commissaris Rex, Tatort en Derrick.

TIDES OF WAR

Dat Id als developer voor de Xbox Nerve koos, is niet zo verwonderlijk. Zij waren namelijk verantwoordelijk voor de uitstekende multiplayer van de PC-versie. En het sex-appeal van de Xbox versie zit hem mijns inziens vooral in de link naar Xbox Live (zestien maps met zeker acht spelers, misschien zelfs zestien) en dat je straks nazi's kunt doppen via breedband, door Xboxen aan elkaar te linken of in de splitscreen Co-op mode voor secrets en stealth, etc. Daarnaast zul je ook Agent One van de Office of Secret Actions (OSA) ontmoeten. Samen met hem werk je als het ware de splinternieuwe proloog van de PC-versie af in zanderig Egypte. Je ontdekt daar wat Himmler tot zijn kwade plan aanzette...

OPERATION RESURRECTION

Als we kijken naar de PS2-versie, is er een ding dat er gelijk in negatief

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
TIDES OF WAR / OPERATION RESURRECTION

Return to Castle Wolfenstein voor de PS2 en Xbox is een poort die eindelijk eens goed aangepakt wordt. Developers aller landen, lees deze preview.

DE BESTURING

[illegible]

Id Software heeft er godzijdank niet voor gekozen om rechtstreeks te poorten maar bracht beide versies bij een aparte developer onder. Nerve Software draagt zorg voor de Xbox-conversie terwijl Raster Productions de PS2-conversie doet.
Deze werkwijze heeft drastische gevolgen; de drie games (PC, PS2 en Xbox) hebben namelijk allemaal een andere naam. De Xbox versie heet RTCW: Tides of War terwijl de PS2 versie zich RTCW: Operation Resurrection noemt.
Ik vind dit zwaar overdreven; de onderlinge verschillen en die met de PC-versie zijn onvoldoende om een aparte titel te rechtvaardigen. Niet oplettende gamers zouden zo kunnen denken dat ze een compleet nieuwe game kopen, terwijl dat niet zo is. Geldklopperij?

met z'n tweeën samen te werken. Vooral de eerste optie maakte van mij een happy gamer. Je kunt straks perfect als team fungeren doordat Nerve verschillende voice communicator kanalen gaat maken voor aanval en verdediging. Mogelijk komt er ook een Xbox Live Co-op mode, maar dat is nog niet bevestigd.
Ook de oorspronkelijke singleplayer is flink op de schop gegaan. De game start identiek aan de PC-versie; Himmler heeft met behulp van oude occulte rituelen en moderne wetenschap onoverwinnelijke freaksoldaten geschapen, en jij moet als BJ Blaskowics voorkomen dat het duivelse plan van Himmler slaagt.
De 'oude'missies zijn allemaal ietwat veranderd; er zijn andere looproutes, andere vijanden, nieuwe subdoelen, nieuwe wapens, nieuwe bonussen

opzicht uitspringt: de PS2-versie kent geen online functie. En dat vind ik kut, meer woorden wil ik er niet aan vuil maken.
De game kent dezelfde verhaallijn als de Xbox-versie, met die toevoeging dat er wel ietwat verschillende missiedoelen en bonussen zijn. Bovendien voegde Raster Productions andere looppaden, subdoelen en secrets toe.
Net als op de Xbox bevat de PS2 game dertig missies die hier wel zijn opgebroken in kleinere stukken omdat de PS2 nu eenmaal minder snel laadt.
Ook al was de conversie naar de PS2 een stuk lastiger, een eerste blik leert dat OR grafisch wel eens de mooiste FPS op de PS2 kan gaan worden. TimeSplitters 2 moet oppassen. ◄

NIEUWE POWERUPS & VIJANDEN

Holy Cross	[illegible]
X-Shield	[illegible]
EMP Device	[illegible]
Egyptian Mercenary Fighter	[illegible]
X-Shepard	[illegible]
Occult Priest	[illegible]

[illegible]



Wat is dat voor raar stelletje met die baarden, een onderdeel van de kabouter Plop-divisie?



"Scheisse, weer naast het trainingsdoel. Moet ik de hele week voor straf die video van Rudi Carell kijken."

GELDIG VANAF 25 FEBRUARI

DEZE WAANZINNIGE DEAL KAN JE NIET LATEN LOPEN!

SPECIAAL VOOR ABONNEES VAN POWER UNLIMITED!

NOKIA 3510i + XBOX

+ DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL KALENDER
+ XBOX DEMO DISC

GRATIS

BIJ EEN 2-JARIG T-Mobile 300 ABONNEMENT

















Playable demo disk

= €0,-

The Phone House COMMUNICATION CENTERS ...for a better mobile life

T - Mobile

NOKIA 3510i.



Gamen, emailen, foto's ontvangen en versturen, het kan allemaal met deze Nokia. Deze phone heeft een erg dope kleurenscherm waarmee je multimediaberichten met afbeeldingen, tekst en geluid kunt versturen, ontvangen en doorsturen. Download Java™-games en -toepassingen, polyfone beltonen en afbeeldingen via Powerweb!

ZO DOE JE DAT:

- Vul de bon op deze pagina in en neem hem vanaf 25 februari mee naar een filiaal van The Phone House
- Zeg dat je komt voor de waanzinnige PU deal
- Sluit het nieuwe 2-jarige T-Mobile 300 abonnement af, je betaald geen aansluitkosten t.w.v. € 50,-!
- Neem de telefoon, de Xbox en de goodies meteen mee naar huis!
- Ga naar www.phonehouse.nl voor alle adressen van de filialen of bel gratis 0800-424 0800

BEN JE NOG GEEN ABONNEE?

STOM!!! Dan moet je dat dus wel eerst even worden! Vul de bon in en neem die ingevuld en wel mee naar een filiaal van The Phone House. Lever hem daar in en je komt gewoon in aanmerking voor deze mega deal. Bovendien ontvang je ook gewoon het welkomstgeschenk als je daar voor kiest.
Simpel toch?

LEES EERST EVEN DE KLEINE LETTERTJES!

Voorwaarden:

Deze aanbieding is speciaal voor Power Unlimited abonnees. Bij het afsluiten van een 2-jarig T-Mobile 300 abonnement krijg je dit allemaal gratis: de Nokia 3510i t.w.v. € 229.99, een Xbox t.w.v. € 259,- ,
de Xbox Demo Disc met game-trailers en playable gamelevels en een hele strakke Dead or Alive kalender.
Het 2-jarig T-Mobile 300 abonnement kost je € 35,-per maand. Daarvoor krijg je 300 minuten bellen per maand, daarna betaal je € 0,12 per minuut; Zonder SMS bundel kost een SMS bericht € 0,20 per 160 karakters
Let op: Om een abonnement af te kunnen sluiten moet je minstens 18 zijn. Ben je nog geen 18 dan moet je een van je ouders overhalen om met je mee te gaan en voor je te tekenen. Wat jij (of een van je ouders) in ieder geval moet meenemen zijn een recent bankafschrift en een geldig legitimatiebewijs. Let er wel op dat deze deal alleen geldt bij een 2-jarig abonnement! De actie is geldig van 25 februari t/m 31 maart 2003

VUL DEZE BON IN EN NEEM MEE NAAR THE PHONE HOUSE:

☐ Ik ben PU abonnee
☐ Ik ben geen abonnee, maar neem hierbij een jaarabonnement op PU. Zie pagina 59 van deze PU.

Naam:
Adres:
Postcode:
Email:
Telefoon:

Ik kies voor: ☐ Korting (jaarabonnement voor € 29,-)
☐ Subwooferset (jaarabonnement voor € 44,80)

XBOX

druk en zetfouten voorbehouden
Power Unlimited 3-2003 00147aaa

PC
Digital Anvil / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com

VERWACHT: APRIL 2003



Er moet nog een boel gebeuren aan Freelancer voordat de game de winkels in kan en we hopen dat Digital Anvil daar de tijd voor krijgt anders staat ons een kosmische hoeveelheid patches te wachten.




De mijne is 476 meter lang.


"Verdomme jantje, ik zei nog zo, alleen kindervuurwerk afsteken!"

FREELANCER

Sinds Starlancer een paar jaar geleden het licht zag, wachten we al op de (nog vettere?) space-titel, Freelancer. Het is de game die ons Elite moet doen vergeten.

Net op tijd voor de laatste uitzending van GameKings, kregen we een bèta-versie van Freelancer. We werden gewaarschuwd, er zaten nog veel bugs in maar we mochten 'm spelen.
Voor mij was dat het moment waarop ik jarenlang had gewacht. Freelancer was al vijf jaar in development en sinds Elite op de Amiga, waren er geen space-tradinggames van dit kaliber meer uitgekomen.
Het werd de hoogste tijd dat dit gat werd opgevuld en daarom nam Chris Roberts, bekend van de Wing Commander serie, deze taak op zich en begon aan een bijna onmogelijke opgave: Elite naar de 21ste eeuw brengen.
Zijn aanpak was zo ambitieus dat Microsoft na vier en een half jaar ingreep en Roberts aan de kant zette. De game was lang genoeg in ontwikkeling geweest en het werd tijd dat het spel op de markt kwam.

ELITE KILLER

De vraag is of Microsoft hier verstandig aan heeft gedaan. In eerste instantie ben ik natuurlijk blij dat ik de game eindelijk kan spelen, maar toch mist er iets aan en ik begin inmiddels te begrijpen waarom het zo ontzettend lang heeft geduurd om deze game te maken.
Roberts heeft met Freelancer de fout gemaakt om helemaal opnieuw te beginnen. In principe had Elite het voorbeeld moeten zijn waarop Freelancer moest doorborduren. Helaas gebeurde dat niet waardoor er een boel elementaire gameplay verloren is gegaan.
Ik zal een voorbeeld geven. In Elite kon je in principe overal naar toe vliegen. Je kon op warp speed door het heelal cruisen op zoek naar nieuwe planeten en stelsels. Het was daarbij belangrijk dat je lette op je brandstofverbruik en als je een verre reis aan het plannen was, moest je opletten of er onderweg planeten waren waar je misschien brandstof kon kopen en wellicht tegelijkertijd een aardige winst kon maken op handel die je in een eerder stadium inkocht.

TRADE LANES

In Freelancer wordt gebruik gemaakt van trade lanes. Dit zijn een soort kosmische snelwegen waardoor je in no-time van de ene kant van het heelal naar de andere kant bent gevlogen. Een trip die in Elite misschien een half uur duurde, duurt in Freelancer slechts enkele minuten. Tel daarbij op dat de prijzen voor de producten die je op de verschillende planeten kunt kopen nooit veranderen en je begrijpt dat je binnen twee uur spelen miljonair bent en in het vetste schip vliegt dat er te koop is. Dat is echt iets waar Digital Anvil hard aan moet werken want het maakt de game ronduit saai.
Een spel als Freelancer kent twee doelstellingen: geld verdienen om vettere schepen te kopen en nieuwe planeten en ruimtestations ontdekken. Beide zijn onbegrijpelijk makkelijk gemaakt. Vijf minuten wachten bij een centrale splitsing van trade lanes, is genoeg om een schip te vinden dat onderweg is naar een planeet of station dat je nog niet kent. Eén druk op de knop en je vliegt in formatie mee en zonder ook maar iets te doen, word je naar je bestemming gebracht.

HARD WERKEN

Freelancer laat je niet gelijk je ding doen; je moet eerst een aantal missies volbrengen. Op zich raak je zo wel bekend met de gameplay maar ik wil de vrijheid hebben om de missies uit te kiezen. Verderop in het spel gebeurt dit wel maar toch heb je het idee dat je een van te voren geprogrammeerd verhaaltje afwerkt en dat kan natuurlijk niet in een game waarbij vrijheid voorop hoort te staan.
Freelancer komt in principe in april al uit en mijn grootste zorg is of Digital Anvil er in slaagt om, naast het aanbrengen van verbeteringen in de gameplay, de vele bugs op tijd uit het spel te halen. We zijn aan het duimen. ◀


"Vlieg ik door de wasstraat, zeg ik tegen die gozer 'maar wel brandschoon deze keer hè'. Flikt ie me dit!"


"Hihihihi, nou niet stiekem een screenshotje nemen hoor."

Monolith / Disney Interactive / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.tron20.net PC

JAN

VERWACHT: JUNI 2003

De grafische benadering van Tron 2.0 verdient nu al een lintje en de gameplay oogt fris en uitdagend. Hou deze, nu nog ongepolijste, diamant absoluut in de gaten!



TRON 2.0

Tron 2.0 is een gedurfde game met een cultfilm als uitgangspunt. Een cybergame in de meest letterlijke zin van het woord met allesbehalve standaard graphics. Hoewel de game nog een paar maandjes van ons verwijderd is, wil ik de game nu al als een kunstwerk bestempelen.

Twintig jaar gelden verscheen de film Tron. Computergames waren nog niet veel meer dan blokjes en streepjes maar Disney had een vooruitziende blik. Het bedrijf kwam met een film met echte mensen en computeranimaties waarbij de hoofdrolspeler in het binnenste van een computer trad. Virussen en mainframes kregen een gezicht en alhoewel de rolprent nu misschien technisch wat gedateerd oogt, heeft Tron een heuse cultstatus bereikt.

Met Tron 2.0 wil Disney Interactive geen remake van de film maken maar een soort sequel in gamevorm. Het is twintig jaar later en de speler kruipt in de huid van Jet Bradley, een jonge programmeur en whizzkid die in de digitale wereld van de computer wordt getransporteerd met als doel het vinden van zijn verdwenen vader Alan Bradley.



Nou, mijn PC ziet er heel wat smeriger uit, met etensresten, haren etc. want dat wordt vanuit 't binnenste van m'n toetsenbord naar binnen gezogen, toch?

Alan deed onderzoek naar het digitaliseren van mensen en is van de ene op de andere dag achter zijn toetsenbordje verdwenen. En dan is er nog Future Control Industries; een bedrijf dat Data Wraiths ontwerpt; zogenaamde 'speciale agenten' die controle uitoefenen over netwerken van PC's binnenin de computer zelf. Deze Data Wraits vormen pittige tegenstanders in de cyberwereld waar je heel wat uren zal vertoeven.

LIGHTCYCLE

Om de wereld van Tron na te maken moet je van goede huize komen. Enerzijds heeft de fanatieke schare fans van de film een bepaald verwachtingspatroon, anderzijds moest het spel wel helemaal van nu zijn. Gelukkig lijkt Tron 2.0 zowel inhoudelijk als uiterlijk perfect de sfeer van de film te laten herleven en kan het tegelijkertijd aansluiting vinden bij een nieuwe generatie gamers. Kenners van Tron zullen een gat in de lucht springen wanneer ik vertel dat de lightcyles races een belangrijker onderdeel vormen van de gameplay. Deze supersonische races op lichtbanen zien er niet alleen fantastisch uit, het speelt ook nog eens super. Denk aan snake in 3D waarbij je lightcycle een streep licht achterlaat. De bedoeling is om je tegenstander(s) tegen jouw straal licht aan te laten crashen en zij zullen hetzelfde proberen.
Een andere typische Tron gadget is de disc. Deze kun je wegsmijten als een levensgevaarlijke boemerang en later upgraden tot een nog dodelijker wapen. Ook energieballen, een soort laserguns, een sniperrifle, en de mesh claw (zuigt energie en health weg van tegenstanders) helpen je op je route door cyberspace terwijl je je vader probeert te redden.

BITS & BYTES

Het knappe van Tron 2.0 is dat de gameplay ingebed is in allerlei technische computerterminologie zonder dat het onbegrijpelijk wordt. Zo zal Jet Bradley in gedigitaliseerde vorm zichzelf al spelende kunnen upgraden van versie 1 naar versie 2, naar versie 3 enzovoorts. Deze upgrades zorgen voor meer energie en beter bereik van je wapens.
Ook de puzzels hebben een hoog bits en bytes gehalte. Zo dien je een firewall uit te schakelen om verder te komen, mag je virussen wissen en geheugen drainen om zaken te saboteren. Dit is allemaal erg vernuftig gedaan.
Nog knapper is de wereld zelf die perfect aansluit op de herinneringen die ik persoonlijk van de film had. Maar ook als je de film niet kent, zul je onder de indruk zijn van de unieke grafische look van het spel.
Aangezien je in het binnenste van een computer vertoeft, bestaat de omgeving alleen uit banen, cirkels, vlakken en machinerie. De lijnen van deze voorwerpen en objecten komen in fel rood of ijsblauw waarbij alles een prachtig oplichtende effect heeft meegekregen. De rest van de wereld is namelijk zwart en donker waardoor de kleuren van het beeld spatten. Het heeft een mysterieuze sfeer die mooi aansluit bij de allegorie van het binnenste van een PC als levende wereld vol karakters met taken.
Ik kijk dan ook zeer uit naar Tron 2.0 en ik verwacht dat deze game hoge ogen gaat gooien. In ieder geval als een van de meest bijzondere games van 2003!



"Uitgestorven hier, en ik had toch echt gelezen dat 't vandaag koopzondag was."



"Ik dacht de taal al te herkennen van die schoften; het zijn vier russen!"



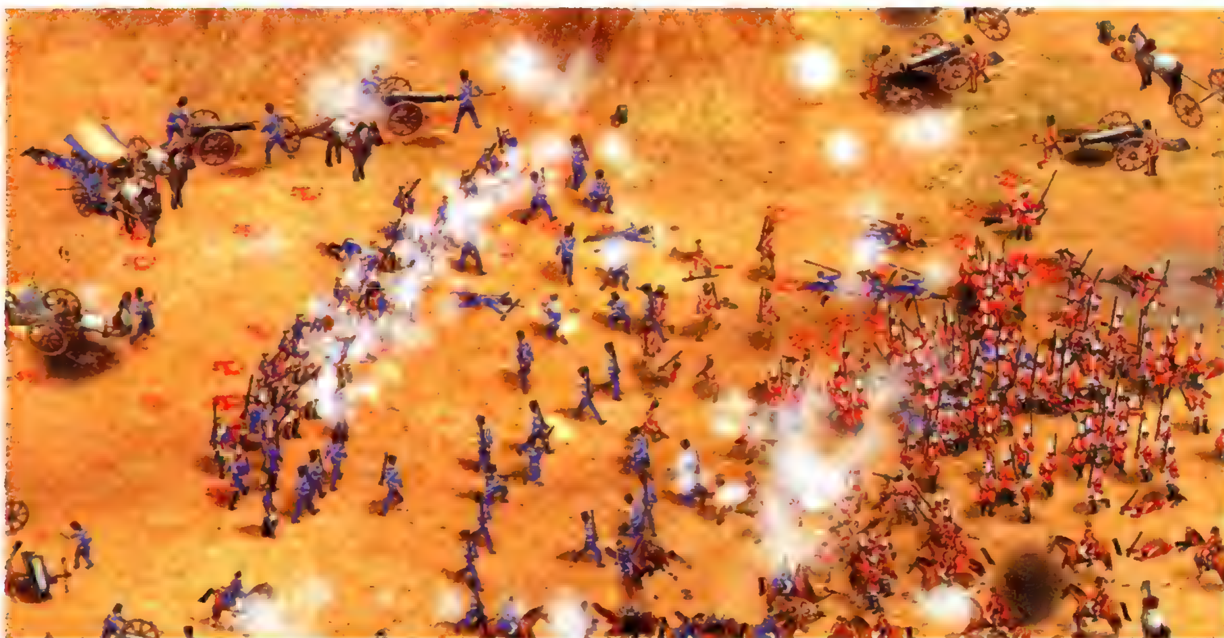
Kijk maar uit voor dat rode sterretje. Ik zag gisteren nog dat ie een digi beet!

PC
Big Huge Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/riseofnations

VERWACHT: 15 APRIL 2003

Rise Of Nations laat niet lang meer op zich wachten. Dan zal duidelijk worden of de achterban zich zal laten verleiden door oude wijn in nieuwe zakken.





RISE OF NATIONS

Het wordt dringen in het RTS annex beschavingssim genre. Microsoft gaat er echter vanuit dat Rise Of Nations een grote klapper wordt in dit segment...

In het land der blinden is eenoog koning, maar in RTS land zijn de inwoners momenteel gezegend met haviksogen. Je zult dus van goede huize moeten komen om te scoren. Rise Of Nations, gemaakt door Big Huge Games en uitgegeven door Microsoft, wordt in de wandelgangen getypeerd als Age of Empires meets Civilization. Hiermee zit je een aardig eind in de goede richting al ontkom je ook niet aan Sierra's Empire


Wat nou de kogel kwam van links? Ik zie dat toch anders.

Earth. Sterker, Rise Of Nations is met terugwerkende kracht een regelrechte concurrent van Empire Earth. Al deze vergelijkingen zijn niet zo vreemd aangezien medeoprichter van Big Huge Games, Brian Reynolds, de leaddesigner was van Civilization II. Als je dus een van de hierboven genoemde speltitels fanatiek gespeeld hebt, dan moet je nu even wakker blijven.

STRATEGISCH DREAMTEAM

Naast Civilization II goeroe Reynolds, zijn Tim Train, Jason Coleman en Dave Inscore de grote mannen achter Rise Of Nations. Gezamenlijk of afzonderlijk heeft dit viertal aan Civilization, Civilization II, Sid Meier's Gettysburg, Alpha Centauri en Sid Meier's Alien Crossfire gewerkt. Het is dus wel duidelijk waar de mannen de spreekwoordelijke mosterd vandaan halen.
Opvallend is dan wel dat dit strategie dreamteam deze keer voor RTS heeft gekozen in plaats van turn-based.
Meer informatie over Big Huge Games vind je op www.bighugegames.com

EVOLUEREN

RoN (Rise Of Nations) kent acht verschillende ages en achttien verschillende beschavingen waarmee gespeeld kan worden. De Ages zijn in te delen in Ancient (circa 2000 voor Christus), Classical (1999 voor Christus – het jaar 500), Medieval (501 – 1299), Gunpowder (1300 – 1715), Enlightenment (1716 – 1880), Industrial (1881 – 1935), Modern (1936 – 1968), Information (1969 – toekomst).

Wanneer je van age evolueert komen er allerlei technologische vernieuwingen om de hoek kijken en veranderen je wapens, industrie en economie.
De achttien beschavingen ontwikkelen zich verschillend en kennen per kant een unieke eenheid. In het uiteindelijke spel kun je de volgende volken onder je commando nemen: de Azteken, Bantu, Chinezen, Engelsen, Egyptenaren, Fransen, Duitsers, Grieken, Inca's, Japanners, Turken, Koreanen, Maya's, Mongolen, Nubiërs, Romeinen, Russen en de Spanjaarden. De Nederlanders waren blijkbaar niet belangrijk genoeg, maar ach ons landje is dan ook lange tijd bezet geweest gedurende de geschiedenis.

HOUT HAKKEN

Resources veranderen ook mee; is olie in eerdere ages nog niet belangrijk, op het moment dat auto's, tanks en vliegtuigen hun intrede doen, verandert dat natuurlijk compleet. Er zijn basis resources die zorgen voor vaste inkomsten zoals voedsel, hout, metaal en olie maar er zijn ook speciale resources zoals zout, diamanten, uranium, kolen, suiker en amber. Deze grondstoffen zijn schaarser maar kostbaarder en leveren extra bonussen op. De basic resources raken overigens nooit op; bossen blijven aangroeien en je hoeft nooit


"Als ik die gozer te pakken krijg die altijd z'n hond op m'n trap laat schijten...!"

bang te zijn dat je hout moet gaan hakken tien meter naast een vijandelijk kamp. Wel zo handig.

BEKENDE MIX

Big Huge Games mixt zo allerlei bestaande elementen, pakt het beste van grote voorbeelden en mengt het met wat vernuftige verbeteringen zonder revolutionair te zijn.
Zo kan ook hier gewonnen worden door brute kracht maar kun je een game tevens winnen door wonderen, diplomatie of economische overheersing.
Het leuke is dat je voor singleplayer en multiplayer games - tot en met acht spelers - zelf de winning conditions kunt bepalen en ook allerlei opties aan en uit mag vinken (micromanagement bijvoorbeeld), zo is niet een potje hetzelfde.
Vraag blijft natuurlijk of de gamers hun Warcarft III, Age Of Myhtology en andere RTS-titels ook daadwerkelijk 'on hold' gaan zetten voor Rise Of Nations.


Toen de munitie op dreigde te raken, besloot men bij het rode leger over te gaan tot de menselijke kanonskogel.


"Ik hoorde duidelijk iemand 'eikels' roepen en het was geen eekhoorn!"

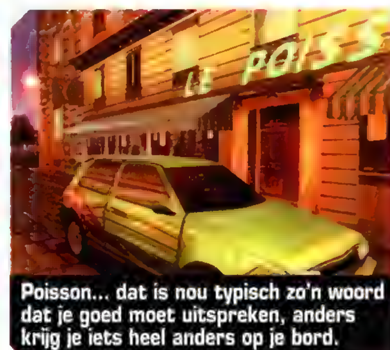
Rockstar / Take 2 / Contact Data / Tel: 078-5464646 / www.rockstargames.com
PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

BORIS

VERWACHT: PS2 OUT NOW / PC & XBOX Q2 2003

Midnight Club 2 lijkt een lekkere 'niet nadenken maar gas geven' racegame te worden die zich waarschijnlijk zal kunnen meten met toppers als Burnout 2 en Midtown Madness 3.





Poisson... dat is nou typisch zo'n woord dat je goed moet uitspreken, anders krijg je iets heel anders op je bord.


"Barst, duikt ie dat smalle steegje in, is ie me weer te slim af!"

MIDNIGHT CLUB 2

Racen zonder na te denken in een bijna lege stad. Het is de nachtelijke werkelijkheid van Midnight Club 2 dat rond deze tijd uitkomt op de PS2 en binnenkort op Xbox en PC.

We kregen kort geleden de kans eens bij de Nederlandse vestiging van Take 2 langs te gaan om een kijkje te komen nemen naar de nieuwste reïncarnatie van Rockstar's streetrace serie. Dat lieten we ons geen twee keer zeggen en niet veel later stonden we bij Schiphol aan het einde van een landingsbaan tussen de schapen tot aan onze knieën in de modder. Maakt niet uit want voor een titel als Midnight Club 2 zetten we onze auto wel even in 4WD. Toch?
Ja zeker, want het is me wat met die game. Op het eerste gezicht is het een beetje vreemd dat je niet kunt uitstappen, een andere auto kunt jatten en de vroegere bestuurder met een samurai zwaard kunt onthoofden, maar dat went al vrij snel. Niet alles wat uit de Rockstar stal komt lijkt namelijk op Grand Theft Auto...

STREETRACING

Midnight Club 2 draait helemaal om streetracing. Beetje illegaal, beetje spannend en vooral heel veel, heel hard door de straten rijden.
Grafisch gezien viel de game op de PlayStation 2 een beetje tegen. De engine haalt niet het onderste uit de kan op Sony's console en dat is toch iets dat vandaag de dag niet meer zou mogen gebeuren. We hopen op betere resultaten op de Xbox en PC maar we hebben helaas nog geen bewegende beelden van deze versies gezien.


Staat dat stoplicht op rood? Als ik nog eens een politieke partij opricht, wordt mijn verkiezingsslogan: alle stoplichten langer op groen.

Overigens is Midnight Club 2 net als zijn voorganger een makkelijke game. De drempel is laag en de besturing van de auto's en motoren is kinderlijk eenvoudig. Gewoon gas geven en gaan met die banaan. Om het toch nog een beetje interessant te maken zitten er turbo's op de auto's en kan je nog wat leuke trucjes op je motor doen.
Verwacht verder niet al te veel realisme. Ook als het op de auto's zelf aan komt; het zijn allemaal fantasiemodellen waar weinig aan te tunen valt.

CHAOS & MAYHEM

Er zijn meerdere modes waarin je de game kunt spelen. Om te beginnen is er een Career waarin je al racend steeds betere auto's kunt winnen, een kleine dertig in totaal. De races in de Career mode zijn een vrij chaotische aangelegenheid met checkpoints die, volledig willekeurig naar het lijkt, in een stad zijn geplaatst. De volgorde waarin je de checkpoints afwerkt, mag je zelf bepalen dus je bent als een gek van hot naar her aan het racen.
Er is ook een Multiplayer die wel iets weg heeft van een soort Capture the Flag aangelegenheid, alleen is de vlag een bom die je na het veroveren zo snel mogelijk moet laten ontploffen.
Best aardig maar mijn favoriet is de Cop mode, waarin je wordt achtervolgd door een horde wild geworden politieauto's. Ik heb deze mode in Driver ook wekenlang zitten spelen en ik weet zeker dat ik dat in Midnight Club 2 opnieuw zal gaan doen. Helemaal omdat de A.I. van de politie best indrukwekkend is. Geen kwestie van heel hard rechtdoor dus. Midnight Club 2 moet de concurrentie aangaan met toppers als Burnout 2 en Midtown Madness 3 en dat zal een spannende strijd worden. Helemaal als Xbox Live er is en we allemaal online tegen elkaar kunnen scheuren.


"Shit, daar heb je die zonsondergang! Wegwezen!"

Nintendo / Tel: 030-60971000 / www.nintendo.com

GAMECUBE

VERWACHT: 3 MEI 2003

JURJEN



Alle twijfelaars kan ik bij deze gerust stellen; The Wind Waker is op en top Zelda, werkelijk genieten geblazen, smullen van iedere seconde. Zelfs de stoerste dude zal ontdooien.





Als die idiote Link echt met dat blad gaat springen, loop ik in m'n blote reet een rondje over de redactie.



Oeps... ben ik effe blij dat die bijschriften van mij door vrijwel niemand gelezen worden.

THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

Na de avonturen van Mario en Samus verschijnt de volgende grote Nintendo-held alweer aan de horizon. Natuurlijk kon Jurjen zich niet inhouden en zit ie inmiddels diep in de Japanse versie van de nieuwe Zelda.

Als gepassioneerd liefhebber van de Zelda-serie zou ik natuurlijk het liefst rustig wachten tot The Wind Waker naar het Engels was vertaald want een Zelda spelen zonder iets van de verhaallijn, conversaties of aanwijzingen mee te krijgen, voelt als heiligschennis.
Maar zou jij de verleiding kunnen weerstaan, als Nintendo ongevraagd een Japanse versie van The Wind Waker op je deurmat laat ploffen? Nee, ik ook niet. Hieronder wat globale impressies, waarbij ik ervoor zal oppassen niet al te feitelijk te worden.



Hebben we hier te maken met een prachtig abstract schilderij of kunstroof?

SMULLEN

Laat ik begin met mijn algemene indruk van het spel. Het is, eh, fantastisch. Meer dan dat. Alle twijfelaars kan ik bij deze gerust stellen, The Wind Waker is op en top Zelda, werkelijk genieten geblazen, smullen van iedere seconde.
Geloof me, het steekt allemaal zo goed in elkaar en het ziet er allemaal zo fantastisch uit dat zelfs de stoerste dude zal ontdooien als hij de eerste uren heeft doorgebracht in de hartverwarmende nieuwe spelwereld.
Het begint allemaal wat luchtig, maar als je eenmaal tot de kern van de eerste kerker bent doorgedrongen, ben je alle associaties met kinderachtige tekenfilms vergeten. De game legt je het vuur letterlijk na aan de schenen met fantastisch geconstrueerde puzzels in omgevingen die stomen en trillen van de verhitte vijandigheid.
Er is wel een soort parallel te trekken met Lord of the Rings; het begint allemaal vrolijk en uitbundig met een wat kindse hoofdrolspeler maar als de doemdrums eenmaal door de mijnen van Moria dreunen zit iedereen met droge mond te wachten hoe het verder gaat en is de hoofdrolspeler gevoelsmatig een verlengstuk van jezelf geworden.

SUBWERELDEN

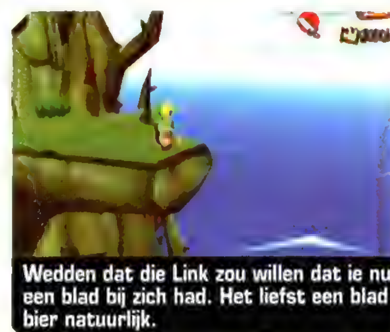
De tweede kerker is een soort toverbos met een geheel andere uitstraling, gehuld in een bizar soort stijltje dat ook in Majora's Mask al de kop opstak. Een soort Fangorn of Lothorien, om de vergelijking met LOTR nog even door te zetten, van een verraderlijke schoonheid, grillig als de natuur.
Eigenlijk dekt de klassieke term 'kerker' allang de lading niet meer. De 'subwerelden', zoals je ze beter zou kunnen noemen, zijn veelzijdige locaties met grote opluchtruimtes en kamers die op allerlei manieren met elkaar zijn verbonden. Je kunt bijvoorbeeld de touwen waaraan een platform hangt doorsnijden om naar een lager gelegen gebied te vallen of met de wind meewaaien naar een... nee dit wordt al wat te specifiek.

WIND

Laat ik wat meer in het algemeen ingaan op het wind-motief dat, zoals de titel al weggeeft, dit keer een belangrijke rol speelt.
Wind als element op zich is onzichtbaar maar natuurlijk kan de invloed van de wind op de omgeving wel in beeld worden gebracht. Dit is dan ook op fabuleuze wijze gedaan. Wolken drijven in de richting waarin de wind waait, sintels, pluisjes en stofjes wervelen door de lucht en natuurlijk zal de wind ook trekken aan vlaggen en ruimvallende kledingstukken. De creatieve dudes bij Nintendo hebben allerlei manieren bedacht om de wind een rol te laten spelen in de gameplay. Zo vond ik op mijn weg naar de tweede kerker een boomblaadje waarmee ik kon wapperen om een windvlaagje te genereren, bijvoorbeeld om een licht voorwerp ergens naartoe te blazen, of een windvangertje te laten draaien. Met hetzelfde blad kon ik ook een soort parachute maken om op de wind te drijven, bijvoorbeeld om over een afgrond te zweven. Hiervoor moet de wind wel in de juiste richting waaien, iets wat in de wondere wereld van Zelda natuurlijk valt te manipuleren.

SLAPEN

Hier laat ik het voorlopig maar even bij. Meer impressies in de review die je binnenkort kunt verwachten. Deze update was voornamelijk bedoeld om iedereen gerust te stellen die eraan twijfelde of Zelda in de tekenfilmstijl nog wel Zelda zou zijn. Jullie kunnen weer rustig slapen, of juist niet want 3 mei is natuurlijk nog wel heel wat nachtjes van ons verwijderd!



Wedden dat die Link zou willen dat ie nu een blad bij zich had. Het liefst een blad bier natuurlijk.



2003 WORDT HET JAAR VAN THE MATRIX





Info omtrent Shiny's game Enter The Matrix, die net als de nieuwe Matrix-film op 15 mei zal uitkomen, was tot voor kort behoorlijk schaars. Hoog tijd dus voor Infogrames om in Londen een press event te organiseren.

Nou, 't scheelde niet veel of jullie hadden over deze trip geen ene moer teruggelezen in dit blad. Het was namelijk de bedoeling dat niet ik maar Boris deze presentatie zou bijwonen. Belt die gast mij om een uur of zes 's avonds op terwijl ik



thuis helemaal gaar onderuitgezakt zit op de bank; de man had wat probleempjes met z'n paspoort en kon daardoor niet op het vliegtuig stappen. Of ik misschien naar Londen wilde voor Infogrames' press event van Enter The Matrix.
Tuurlijk wilde ik dat wel; 'te gek', zei kale B, gevolgd door 'maar dan moet je wel nu de deur uit, want het vliegtuig vertrekt over twee uurtjes'. Ja hoor, als haast geboden is, moet je vooral bij mij aankloppen...

PIJNLIJK

Wonder boven wonder kwam ik redelijk op tijd aan. En wat gebeurde er? De vlucht werd gecancelled wegens felle sneeuwstormen rond Londen Heathrow. Nou lekker dan, kom ik eens een keer op tijd, kon ik gaan zitten wachten. Gelukkig knapte het weer later op, dus kon ik uiteindelijk (uren later) toch richting Londen.
Als je nu denkt dat dat het was, zit je er mooi naast. Echter, door ruimtegebrek ben ik genoodzaakt dit verhaal af te kappen. Ach, jullie zijn in de afgelopen paar jaar wel genoeg geconfronteerd met mijn pijnlijke momenten, dus het is wel even goed zo. Laat ik het er maar op houden dat ik 's nachts door miscommunicatie in staat was om een zeker kaal iemand wat aan te doen.

UNIVERSUM

Gelukkig heeft het niet zover hoeven komen, daar ik de volgende ochtend toch genoeg indrukwekkende stuff gezien en gehoord heb om mezelf de rest van de dag in bedwang te houden.
Even voor alle duidelijkheid: Enter The Matrix volgt niet klakkeloos de verhaallijn van The Matrix: Reloaded. Deze game kent namelijk een plot dat parallel loopt aan dat van de film.
Toch staan ze niet volledig los van elkaar, want er zijn een hoop momenten in de game dat het verhaal zich vermengt met het plot van de film. Dit is te danken aan de creatieve geesten van de gebroeders Wachowski, de schrijvers en regisseurs van The Matrix. Hun doel was nooit om alleen maar één Matrix-film te maken maar een heel Matrix-universum te creëren.
Zo'n drie films (Revolutions volgt eind dit jaar al), comics en animés van verschillende makers die hun eigen interpretatie geven van The Matrix en ook games (op alle systemen) zullen hier deel van uitmaken.




xbox



GAMENDE BROERS

De broertjes Wachowski zijn tevens verantwoordelijk voor het 244 pagina's tellende script van Enter The Matrix. Op dat vlak mag je dus wel wat kwaliteit verwachten.
Tijdens de presentatie (voor het grootste deel in handen van Shiny-baas Dave Perry) werd duidelijk dat die Wachowski brothers dondersgoed weten waar ze mee bezig zijn. Zo blijken het zelf fanatieke gamers en hebben ze de wereld rondgereisd om geadviseerd te worden door enkele meesterbreinen binnen de games-industrie, waaronder Hideo Kojima.

INDRUKWEKKEND

Waar het natuurlijk om gaat is de game zelf. Verwacht in ieder geval geen constant speelbare Neo. De hoofdrolspelers hier zijn ook twee nieuwe characters uit de aankomende films, te weten pilote Niobe en wapenexpert Ghost.
Verder zijn alle Matrix-characters (inclusief nieuwe agenten, vrienden en vijanden) te bewonderen in de game. Inderdaad bewonderen, ja. De wijze waarop de vele characters zijn weergegeven (met name de gezichten, ledematen en kleding), mag indrukwekkend genoemd worden. Alle originele acteurs zijn volledig gescanned en gecaptured op alle mogelijke manieren. Ook zijn ze (samen met het Hong Kong stuntteam) verantwoordelijk voor ongeveer 100 minuten aan realtime in-game filmpjes. Alsof dat nog niet genoeg is, heeft men ook nog eens 20 minuten aan scènes toegevoegd die door omstandigheden niet gebruikt zijn in de film. Dat levert in ieder geval een hoop kijkplezier op en laat je beter begrijpen waar The Matrix voor staat.

STAPELTJE CD'S

Wanneer je voor een van de twee characters gekozen hebt, staat je een hele hoop te doen. Zoveel zelfs dat Shiny alle data momenteel op niet minder dan zes (!) cd's voor de PC-versie kwijt kan en op de GameCube drie (daar was Infogrames geloof ik niet zo blij mee). Tja, als je er veel movies ingooit, kun je op je klompen aanvoelen dat je veel ruimte nodig hebt. Daar zal dan ook nog wel het nodige comprimeerwerk bij aan te pas moeten komen.
Anyway, het is de bedoeling dat jij Zion van de ondergang redt; wees dus klaar voor een hoop vecht- en knalpartijen met een hoop contextgevoelige moves (afhankelijk van welke move je tegenstander maakt, deel je specifieke trappen en klappen uit of trek je een disarm move uit de kast) en een kleine dertig wapens, evenals arcade-style driving, vliegen en een nogal aparte: hacking. Dit is een verhaal op zich, al speelt het niet echt een grote rol voor de game. Het hacking systeem loopt tijdens de game op de achtergrond mee en bevat allerlei stats en andere info waarmee je heel aardige dingen kunt doen. Tip: zorg dat je computertaal uit de jaren '80 weer leert beheersen. Dat kan je nog aardig van pas komen.



FILMISCH

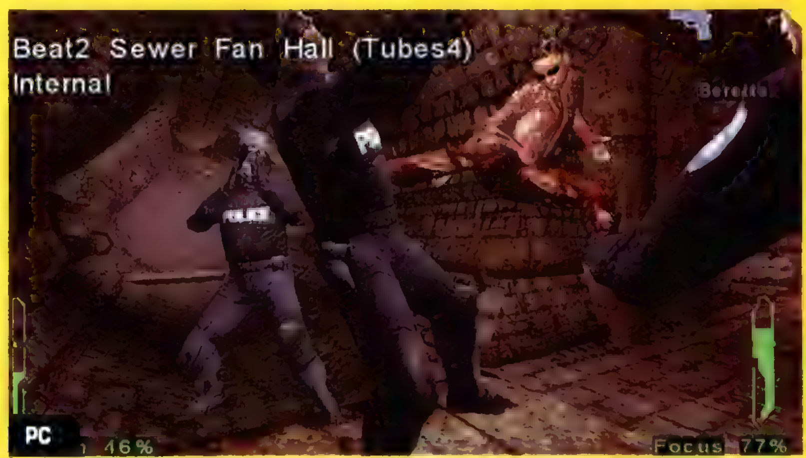
Met nieuwe engines op alle fronten lijkt Enter The Matrix een groot spektakel te worden, waarbij de nadruk ligt op exploreren en vechten. Check de pics maar; het oogt allemaal bijzonder spectaculair, zeker wanneer de focus-optie (ofwel bullet-time) om de hoek komt kijken. Maar ja, net als de disarm moves (zoals bij Dead To Rights) is ook dit al eerder vertoond.
Dankzij de inbreng van de Wachowski's is het wel zo dat het camerawerk een waar feest lijkt te worden. Camera's zwiepen bij bepaalde hits om de razendsnelle actie heen, wat een erg filmische indruk geeft.
Op zich heeft de game alle ingrediënten om uit te groeien tot een toptitel. Kijk, een megaseller zal het ongetwijfeld worden, gezien de gigantische hype-golf die weldra volgt, maar of ie kwalitatief overeind zal blijven staan...?
Dat wat ik zag tijdens de presentatie wist me deels al over de streep te trekken, maar echt zeker weten doe ik het pas wanneer ik meer heb kunnen spelen dan alleen het stukje van een level dat iedereen mocht checken. Toch, het moet wel heel raar lopen wil dit jaar niet het jaar van The Matrix worden.

SCREENIES

De GameCube versie van The Matrix was van alle systemen nog het minst ver in ontwikkeling, vandaar dat we je hiervan nog geen plaatjes kunnen laten zien. De drie plaatjes hieronder zijn van de PC-versie, de screens linksboven van de Xbox en de pics op pagina 34 hebben betrekking op de PS2-versie..







PC

GAMECUBE

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com / verwacht: 28 maart 2003

SCORE 90

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 10

Een monumentaal meesterwerk is geschikt gemaakt voor mobiel gebruik en dankzij de magnifieke multiplayer-extra doen we daar niet moeilijk over.



JURJEN



THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST / FOUR SWORDS

Schande, alweer een poort van een SNES-klassieker! Maar ja, het is wel een hele bijzondere dit keer. Link to the Past is niet alleen mijn favoriete SNES-game, er is met Four Swords ook nog eens een hele toffe multiplayer game aan toegevoegd. Dan laten we het gebruikelijke gemopper over zielloze poortjes maar eens achterwege.

Nintendo bewijst met deze kleine spelcassette twee dingen. Allereerst is A Link to the Past een meesterwerk met een tijdloos karakter. Ten tweede toont de toevoeging van Four Swords dat de Zelda-formule nog genoeg ruimte biedt voor geheel nieuwe manieren van puzzelen en avonturieren, iets waar mijn uren in The Wind Waker mij overigens ook al van overtuigden.

FOUR SWORDS
Laten we beginnen met het nieuwtje van de dag; de eerste multiplayer Zelda-game aller tijden: Four Swords. Anders dan je misschien zou verwachten is dit geen one player-game die ook geschikt is voor meerdere spelers, maar is Four Swords vanaf de grond gebouwd op samenwerkingsprincipes. De puzzels, vijanden en andere problemen in dit puike avontuurtje zijn dus vrijwel allemaal zo opgezet dat er minstens twee spelers voor nodig zijn om ze te overwinnen.
Je moet je partner bijvoorbeeld over een ravijn gooien zodat die een knop in kan drukken die een brug laat verschijnen, of je moet een vijand met z'n tweetjes als een knalbonbon uit elkaar trekken. Ook moet je soms voorwerpen van verschillende spelers combineren om een puzzel op te lossen. Met mijn vriendinnetje Gerti heb ik zo een hele nieuwe manier van avonturieren ontdekt, die ons beiden zeer goed is bevallen.
Toch wel een groot nadeel is het feit dat iedere speler in het bezit dient te zijn van een spelcassette, dus je moet een beetje geluk (of zeer vermogende vrienden) hebben om deze extra game ook daadwerkelijk met vier piepeltjes te kunnen genieten.

A LINK TO THE PAST
Dan A Link to Past; het klassieke Zelda-avontuur voor de eenzame speler. Dit was de eerste Zelda-game waarin het reizen tussen verschillende werelden (tijdperken, seizoenen) een grote rol speelde in de gameplay. Je kon bijvoorbeeld in de lichte wereld een meertje laten leeglopen om in de donkere wereld toegang te krijgen tot een kerker.
Dit was ook de eerste Zelda waarin de avonturen een wat tekenfilmachtig uiterlijk kregen, dus dat sluit mooi aan bij The Wind Waker. Grappig dat Nintendo het hoofdpersoontje Link ook iets van gedaante heeft veranderd, terwijl de link (haha) met de Wind Waker nog eens wordt onderstreept door het toevoegen van de karakteristieke "Ha!"-geluidjes, die klinken als Link met zijn zwaard loopt te hakken.
Op het moment dat ik dit schrijf hoor ik dan ook de hele tijd "Ha! Hija! Ha!", want Gerti is ook alweer diep in Hyrule verzonken. Zeg eens mijn lieve Zeld.. eh Gerti, wat vind jij er eigenlijk van, als representant van een nieuwe generatie Zelda-liefhebbers?

TOFFER
Gerti: "Ja, het is een goed spel. Hiervoor had ik Harry Potter gespeeld, vond ik ook wel aardig maar dat is echt helemaal niets in vergelijking met deze Zelda. Ik vind 'm ook toffer dan die Zelda met die seizoenen (ze bedoeld Oracle of Seasons), dat geklooi met dat stafje werd me op een gegeven moment wat te verwarrend. Ik vind het ook wel prettig dat je niet zoveel hoeft te doen tussen de levels door, in sommige Zelda's loop je echt van hot naar her voordat je eindelijk eens zo'n kerker in kunt. Dat is hier gelukkig niet zo."
Jurjen: "Vind je het niet saai worden dan, kerker in, kerker uit?"
Gerti: (denkt even na) ... "Nee, dat valt me eigenlijk niet eens zo op. Ieder level heeft een eigen sfeer en doordat je steeds meer voorwerpen krijgt, zijn de puzzels ook steeds weer verschillend. De levels lijken ook helemaal niet zoveel op elkaar, de ene keer zit je in een bos, de andere keer in een ijsgrot, dan weer in een toren. Nee, het is gewoon een mooi spel."
Tja wat moet ik hier nog aan toevoegen? Het bewijs is geleverd; de aantrekkingskracht van Zelda is tijdloos en universeel, genieten voor iedereen, waarbij het niet uitmaakt of je man/vrouw, hardcore/casual, lelijk/knap bent. ◄


"Geef 'm maar een zwaardschok met kracht 6 op de schaal van Richter."


"Heren, tafelvoetbal wordt met twee man aan ieder een kant van de tafel gespeeld."


"Wat! Ben ik de enige die dit werk gratis doet? Ik eis pegels!"


"Jongens pak je fluit dan gaan die tulpen vanzelf open." (Efteling, je weet toch?)


"Messen slijpen? Nee dank u. We gebruiken sinds de tragische dood van onze hamster alleen wegwerp-bestek."

DICE / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.battlefield1942.com / verwacht: out now PC



BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	77

Zes nieuwe maps en wat nieuwe voertuigen maken de aanschaf van deze add-on verre van noodzakelijk maar voor de echte die hard fans, is het zeker geen weggegooid geld.



BATTLEFIELD '42 THE ROAD TO ROME

Oplettende lezertjes weten dat Battlefield 1942, in mijn ogen, een van de beste games is ooit gemaakt. Ik geef toe dat er een paar bugs zijn die de game al sinds dag één teisteren, maar een mierenneuker die daar op let.

Natuurlijk wist Digital Illusions CE ook wel dat de game een hit ging worden dus waren ze al bezig met een expansion pack voordat de game in de winkels lag.
Deze add-on speelt, zoals de naam al doet vermoeden, in Italië. De Engelsen wisten daar in 1943 het Italiaanse leger te verdrijven uit Sicilië en van daaruit een aanval op de laars van Europa uit te voeren. Deze campagne luidde een ommekeer in de oorlog in en Duitsland, dat zich bezighield met Afrika en Rusland, was gedwongen troepen vrij te maken om Zuid-Europa te verdedigen. Italië was dus een belangrijke schakel in de bevrijding van het Europese continent maar het is ook een fase die een beetje in de vergetelheid raakte door de jaren heen. Als je aan de tweede wereldoorlog denkt dan denk je aan D-day, Pearl Harbor en Stalingrad en dat zagen we dus al in de game zelf.

HEIMWEE NAAR WAKE ISLAND

Persoonlijk heb ik een grote voorkeur voor de Japanse missies uit de originele game; de tropische eilanden met de mooie stranden, spreken mij meer aan dan de grauwe Europese herfstlevels.
De maps in Road to Rome zijn een beetje een combinatie van de twee maar op een of andere manier hebben ze gewoon niet de magie van Midway, Iwo-Jima en Wake Island.
In de zes missies maken we kennis met twee nieuwe legers: de Italianen en de Fransen. Op zich zijn er weinig veranderingen aan de soldaten te ontdekken behalve een paar nieuwe guns en de mogelijkheid voor engineers om een bajonet op hun wapen te plaatsen.
Gelukkig zijn er wel een aantal nieuwe voertuigen te zien in de game. Ik was zelf gelijk verliefd op de Amerikaanse M3 Grant tank die naast zijn kanon ook nog een stuk luchtafweergeschut achterop heeft. De Duitsers hebben overigens ook een tank met luchtafweergeschut erop.

BOMBS AWAY

In deze add-on heeft developer DICE zich vooral gericht op de vliegtuigen. De jagers uit de originele game speelden in elke multiplayer game al een grote rol maar de bommenwerpers zaten maar in een of twee levels. Nu zijn er gelukkig een paar nieuwe vliegtuigen die dat gemis goed maken.
De Engelsen hebben een Mosquito bommenwerper. Het is een éénpersoons bomber die iets minder snel is dan de originele jachtvliegtuigen maar meer bommen heeft en veel flexibeler is dan de grote bommenwerper in BF'42.
De Duitsers hebben een gelijkwaardig vliegtuig: de BF-110. Deze is wel iets groter met zijn twee motoren en er is plek voor een boordschutter.
Ik vind het overigens erg jammer dat de inzetbaarheid van deze vliegtuigen beperkt blijft tot slechts enkele missies. Je zou van tevoren moeten kunnen instellen welke vliegtuigen er spawnen op vliegvelden, helemaal in multiplayer games. DICE laat hier een enorme kans liggen om de gameplay van Battlefield's multiplayer games nog verder te perfectioneren. Sowieso doet deze add-on weinig om het originele concept te verbeteren. Zes nieuwe missies waarvan er slechts twee echt een aanvulling zijn op de kwaliteit van de originele maps en een paar nieuwe tanks en voertuigen. Het is een beetje mager, zelfs voor een add-on.



"Nou kerels, daar komt ie aan. We hebben er jaren voor getraind. Ik reken op jullie!"



"Fantastisch mannen, iedereen is op tijd gesprongen. Nu snel dalen en overmeesteren dat vliegtuig!"



"Dikke fuck! Ze hebben er op gerekend. Die gasten vliegen achteruit! We zijn verraden!"



"Allemachies, als ik dit thuis vertel, geloven ze me nooit."

XBOX

Smilebit / Sega / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.sega.com / verwacht: out now

SCORE 91

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Panzer Dragoon Orta is een juweel van een spel. Ze zeggen wel eens dat perfectie schuilt in eenvoud en dat demonstreert deze Panzer Dragoon heel mooi.


BORIS



PANZER DRAGOON: ORTA

Vanuit Japan bereikten ons mooie verhalen over Panzer Dragoon Orta; hoogste tijd om de game zelf eens uitvoerig aan de tand te voelen.

Ik denk dat er vrijwel geen serie zo ondergewaardeerd is als Panzer Dragoon. Misschien is ondergewaardeerd niet het juiste woord want gamers die wel bekend zijn met de serie, zijn doorgaans ook gelijk verkocht. Het probleem is alleen dat de serie in het westen nooit echt is aangeslagen. Daar is Sega overigens zelf mede de oorzaak van, want het lijkt wel alsof ze de Panzer Dragoon games uitsluitend voor de Japanse markt wilden bewaren. De Amerikanen kwamen vaak veel later aan de beurt en in Europa moesten we het doen met import-versies of heel erg veel geduld.
Gelukkig zijn die dagen voorbij; Panzer Dragoon Orta is eind vorig jaar uitgebracht in Japan en recentelijk in Amerika. Wij komen zoals gewoonlijk weer als laatste aan de beurt maar gelukkig hoeven we niet meer zo lang te wachten als vroeger.


Net als bij de KLM kun je hier zo'n FD-pasje (Flying Dutchman) krijgen; alleen staat 't dan voor Flying Dildo.


Dat er geen sneeuw ligt is klote maar als ik ergens de schurft aan heb, zijn 't onbetrouwbare stoeltjesliften.

SHOOTER ON RAILS

Panzer Dragoon Orta is een meesterwerkje. Het is op het eerste gezicht een shooter on rails waarbij een meisje, Orta genaamd, een draak bestuurt en vijanden kapot knalt. Klinkt simpel en dat is het ook. Op het eerste gezicht dan tenminste want als je verder kijkt, ontdek je een prachtig sprookje van een meisje dat door een draak van de dood wordt gered.
De band tussen het meisje Orta en de draak blijkt meer om het lijf te hebben dan je in eerste instantie zou denken en naarmate het spel vordert, zal het verhaal nog enkele verrassende plotwendingen voor je in petto te hebben.
De gameplay kent ook meer diepgang dan je aanvankelijk zou denken. Zo kun je bijvoorbeeld, net als in Rez, op meerdere vijanden tegelijk locken waarna een raketsalvo korte metten maakt met het ongedierte.

DE DRIE DRAKEN MODI

De draak waarop je zit heeft drie verschillende vormen. In eerste instantie natuurlijk de normale. Dat houdt in dat je kunt locken op je tegenstanders, twee glide-moves hebt (een soort boost), een gewone gun en een middelmatige defensie.
Met de y-knop kun je switchen naar Heavy mode. Je draak wordt dan wat vetter maar kan minder snel schieten. Je doet wel meer damage maar je kan niet gliden.
Als laatste heb je de Glide mode. Dit betekent dat je drie keer de glide-boost kunt gebruiken, je de zwaarste bepantsering hebt en je gun automatisch richt op vijanden, je hebt echter geen raketten.
Je begrijpt hopelijk dat het van het allergrootste belang is dat je snel leert omgaan met de verschillende modes waarin je draak zich kan bevinden. Verschillende vijanden vragen verschillende tactieken en daarin gaat deze game heel ver.

AUDIO VISUEEL SPEKTAKEL

Terwijl je vijandelijk gespuis naar een andere wereld knalt, vlieg je door de allermooiste werelden ooit ontworpen voor een shooter. Vergeet de abstracte lijnen van Rez en verwelkom de prachtige bergketens en sfeervolle zonsondergangen van Orta. Er zijn in totaal tien levels die allemaal even mooi en kleurrijk ontworpen zijn. Ook de animatie van alle wezens die je tegenkomt, is zo goed al perfect. Het hele spel ademt ontzettend veel sfeer uit en dat wordt nog eens onderstreept door de vette Dolby 5.1 features van je Xbox. De geluidseffecten zijn indrukwekkend en de soundtrack brengt je bijna in een soort trance.
Ik zou dus zeggen: haal deze game in huis, zet je surround setup keihard aan en geniet met volle teugen van dit audiovisuele spektakel op je Xbox.


"Brrrr, met dit weer speel ik liever Paraplu Dragoon."


Van landen met een open mond, krijgt je draak een kouwe kont en da's ongezond, dus zet 'm voorzichtig aan de grond.


Verdomd als het niet waar is, daar heb je een Drakedaris!

Soft Enterprises / Databecker / Tel: 036-5468967 / www.highlandwarriors.com / verwacht: out now

PC

JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

79 SCORE

RTS fans doen er goed aan deze Schotse schatkist te openen. Highland Warriors' engine is indrukwekkend en de game scoort sterk op sfeer en gameplay.



HIGHLAND WARRIORS

Ik weet niet wat er aan de hand is maar we worden de laatste tijd werkelijk overladen met strategie spellen. De vraag is dan ook: kan Highland Warriors zich onderscheiden en zo ja, op welke manier?

Highland Warriors neemt ons mee naar de mistige Schotse hooglanden van de dertiende eeuw waarin de Schotten een strijd op twee fronten strijden. Enerzijds vechten ze tegen de tegen de Engelsen die onder leiding van King Richard I hun land bezetten, anderzijds vechten de clans hun bloederige, onderlinge twisten uit. Soft Enterprises mixte deze historische achtergrond met bestaande mythen en voegde er wat eigen ideetjes aan toe.

ENGINE

Het eerste dat opvalt wanneer je de game opstart is de veelheid aan details. Het spel maakt gebruik van de zogenaamde ATLAS engine. Deze zorgt ervoor dat je units enorm veel details kennen; ze bestaan maar liefst uit 8000 polygonen.

Bij de meeste RTS games hebben je eenheden gezichtloze uitdrukkingen; zoom je in, dan blijven er hoekige karaktertjes over. Niet bij Highland Warriors; de krijgers, wizards en arbeiders zijn personages met een smoelwerk en lijken zo uit een cartoon-versie van Braveheart te zijn weggelopen.

Ook de kampementen en basissen van de vier verschillende partijen waarmee je knokt, zijn met veel smaak in beeld gebracht. Ze hebben verschillende schade stadia, waardoor brandstichten een extra bruut tintje krijgt.

Voorts is de camera roteerbaar en kun je zogezegd helemaal inzoomen zodat je midden in het gevecht staat. Dan lijkt het alsof je een third-person action game aan het spelen bent. Graag had ik wel meer kunnen uitzomen voor een beter overzicht.



"Hoi William, leuke combinatie dat rokje met die sjaal. Nieuw?"



Meteen als de eerste sneeuw viel, werden de glijkleedjes van zolder gehaald.



In tijden van hongersnood werd deze semi-automatische soep-verdeler altijd met veel gejuich ontvangen.



Over soep gesproken, hadden die gasten nooit last van kouwe ballen?

VIER CLANS

Je kiest uit vier verschillende clans met elk hun specifieke eigenschappen. The MacKay clan kennen magische powers en druïden met spreuken. De Engelsen proberen het verzet te breken en hebben een uitgebreide legermacht. Als derde is er de Mac Donald Clan; de handelaars van het stel. Ze zijn een beetje sneaky want ze handelen met de Engelsen. Ze hebben weinig soldaten maar met hun rijkdommen huren ze vechtende huurlingen in. Tot slot zijn er (mijn favoriet) de krijgers van de Cameron clan. Dit zijn de mannen met oorlogsschilderingen, warrig borsthaar en brullende stemmen (voorouders van Ed?); ze haten de Engelsen tot op het bot.

Iedere kant kent een held zoals bijvoorbeeld King Richard I (hij boezemt angst in bij de tegenstanders) of William Wallace (hij geeft zijn medekrijgers een hogere attack rating).

MASTER

Natuurlijk speelt resource een rol, en die houdt het midden tussen C&C en Age Of Empires; vrij simpel dus. Verschillende voeding - en grondstoffen zijn vereist om je legers en inwoners in conditie te houden.

Het spel kent seizoenen en dat heeft impact. In de koude winter kun je geen akkervelden bebouwen en worden voorheen bereikbare gebieden nu tijdelijk onbereikbaar. Ook bewegen troepen minder snel in de sneeuw.

Highland Warriors kent bovendien een master systeem waarbij zowel soldaten als arbeiders geupgrade kunnen worden. Over meesterlijk gesproken, je kunt zelf de interface aanpassen en opnieuw ontwerpen; een handige extra voor deze puike game. ◄

TOEKOMSTMUZIEK

Welke RTS games staan er nog meer op stapel?

W.W. II: 1C Company (de makers van IL-2 Sturmovik). *Setting:* WO II. *Release:* januari 2004

Praetorians: Pyro Studios. *Setting:* Romeinse tijd. *Release:* maart/april 2003

Medieval Total War: (add-on) Creative Assembly. *Setting:* Vikingen in de Middeleeuwen. *Release:* maart/april 2003

Frontline Command: The Bitmap Brothers (Z: Steel Soldiers). *Setting:* WO II *Release:* maart/april 2003

Blitzkrieg: Nival Interactive. *Setting:* WO II a la Sudden Strike. *Release:* april 2003

Master Of Orion 3: Quicksilver Software. *Setting:* Science-fiction. *Release:* maart/april 2003

Cossacks 2: GSC Gameworld. *Setting:* tijd van Napoleon. *Release:* sept/okt 2003

GAME BOY ADVANCE — Hal Laboratory / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.kirbykirbykirby.com / verwacht: april 2003

SCORE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	
70	7	7	6	JEROEN

Een heel nieuw avontuur van Kirby? Is Nintendo wel goed bij zijn hoofd?

KIRBY NIGHTMARE IN DREAMLAND

Oef gelukkig, ik schrok al. Even dacht ik dat Nintendo van haar geloof was afgestapt en in plaats van een poort een origineel avontuur op de GBA ging uitbrengen. Nee, gelukkig blijkt Kirby; Nightmare in Dreamland een opgepoetste versie van de NES klassieker Kirby's Adventure te zijn.
Opgepoetst in de zin dat Kirby er wat minder pixelig uitziet en er zijn wat visuele grapjes aan het spel toegevoegd, met name als de kleine veelvraat de krachten van tegenstanders gebruikt. Zo zal Kirby een Linkmutsje krijgen als hij een zwaard bemachtigt of een duikbrilletje met snorkel als hij onder water zwemt.


Raak 'm vol, die vliegende drol!"

LEVEL DESIGN

Het leveldesign van de Kirby spellen heeft mij altijd enigszins verbaasd. De werelden waren altijd op Mario-achtige manier gecreëerd. Maar kennelijk vergaten de makers van Kirby dat dergelijke complexe ontwerpen geen snars uitmaken en wel om de volgende simpele reden: Kirby kan vliegen. Platformpjes te midden van diepe afgronden? Neem een grote hap lucht en zweef er overheen. Geen zin om je pas verworven powerup te verspelen? Adem diep in en fladder buiten het bereik van het gevaar.

POWERUPS

Wat mij, in positieve zin, wel altijd bij is gebleven, was de mogelijkheid om de krachten van opgeslokte vijanden te gebruiken. In dit spel zijn dat er maar liefst 24, variërend van zwaarden tot vuurspuwen, van het veranderen in een bal tot het veranderen in een steen. Er zijn genoeg 'powerups' te verorberen om het avontuur van Kirby nog makkelijker te maken dan het al is.
Want om nu te zeggen dat Kirby zich in het zweet dient te werken om de droomfontein te herstellen, nou nee. Vrij gemakkelijk vlieg je van deur naar deur en van wereld naar wereld. Terwijl je onderweg nog wat eindbazen in het stof laat bijten.


"Breng 'm ten val, die zwevende teelbal!"

MINI-GAMES

Leuke extraatjes zijn de mini-games, zeker als je tegen drie vrienden speelt. Zo is er een tennisgame waarin je overslaat met een bom. Ook is er een sterrace, hierbij surft iedereen op een ster en moet je gaten in de weg zien te ontwijken. Erg grappig is Quick Draw, waarbij het zaak is sneller dan je tegenstander(s) te reageren op een verschijnend uitroepteken. Ook kun je tijdens je avontuur gebruik maken van deze mini-games, dan met extra levens als inzet. Niet dat je ze nodig hebt overigens met die belachelijk lage moeilijkheidsgraad. ◄



Kill 'm nou een keertje, dat ellendige neussmeertje!"

PLAYSTATION 2 — Yuke's / THQ / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.thq.com / verwacht: out now

SCORE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	
81	8	9	8	J.J.

De WWE Smackdown-serie is in de VS heilig. Kan het worstelspel zich deze positie ook in de Benelux verwerven?

WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH

Ik denk dat ik zelden een sportgame heb gezien met zoveel mogelijkheden. Tientallen worstelaars (alle bekende namen én de babes zijn ook speelbaar, jummie), met tientallen flitsende presentaties (met filmbeelden), zo'n beetje alle mogelijke gevechten, tig moves, een vermakelijke Season mode, verregaande instelmogelijkheden en een zeeeeeeer uitgebreide speler-editor.
In WWESSYM kun je naar mijn mening voor het eerst echt een evenbeeld van jezelf maken. Gezichten kunnen aan alle kanten opgerekt worden, er zijn tientallen snorren, baarden, kapsels, brillen, wenkbrauwen, ogen etc. Onze Ed stond binnen een minuut in de ring. Stel je eens voor, dat je met jezelf kan vechten tegen Hollywood Hogan en The Rock of dat je Trisha kunt pinnen.

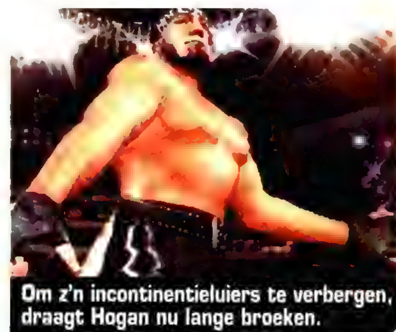

De John Bobbit oftewel de JigSawDick move (je weet toch?).

VERSIMPELD

Aan de mogelijkheden ligt het dus niet, deze game is in potentie nonstop speelbaar en het showelement onovertroffen. De actie spat werkelijk van de buis. Maar een game is een game, en een game dient lekker te spelen en daar wringt 't bij WWESSYM in mijn ogen een beetje.
Developer Yuke's heeft er voor gekozen het battelen makkelijker te maken. Stoten en schoppen doe je voortaan met één knop waarbij je het verschil tussen de moves met de analoge stick aangeeft. Vastgrijpen doe je met een andere knop, rennen met knop drie en knop vier is om los te raken.
Deze simplificatie heeft tot gevolg dat de drempel voor n00bs verlaagd is. Een mooi streven, maar voor mij als worstelfan haalde het wel wat van de fun weg. Het matten verliep nu erg makkelijk en toegegeven, het aantal verschillende moves dat je uit je controller tovert is enorm en ze zien er allemaal super vloeiend uit, maar ik had niet het idee dat ik het was die de moves bepaalde, volgens mij deed de PS2 dat.
Mijn taak was simpel: druk op het juiste moment op de juiste knoppen; de move komt er dan schijnbaar random uit. Ik bepaal echter liever zelf met welke move ik het gevecht inga. Dat maakt een spel zoveel moeilijker en dus uitdagender.
Voeg daaraan toe een paar mindere camerapunten (ga maar eens achter de ring vechten), enkele grafische bugs en je hebt een game die niet op alle punten overtuigt.

SHOW

WWESSYM is de beste worstelgame op de PS2, maar niet zo goed als de Amerikaanse hype ons wil doen geloven. Men heeft zich ten eerste blind gestaard op de vele mogelijkheden. Daarnaast heeft Yuke's het showelement belangrijker gemaakt dan het sim-gegeven.
Ik als simpurist wil toch liever pittige gevechten zien, ik koop immers een game. Maar ja, wrestling is all about show, dus wat dat betreft... ◄


Om z'n incontinentieluiers te verbergen, draagt Hogan nu lange broeken.

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com / verwacht: out now — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

J.J. | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

De NBA 2K-serie is mijn baby'tje, deze games speel ik thuis het vaakst. Maakt 2K3 mijn verslaving nog erger?

NBA 2K3

NBA 2K3 bevat echt alles wat een basketballfreak zich kan wensen. Of je nu snel een potje wilt ballen of de hele ultra tijdrovende en realistische Franchise mode wilt doorlopen, het kan allemaal.
Die laatste mode is zwaar oké. Je kunt er je eigen team opzetten, de spelers op verschillende manieren (attack/defense) trainen, spelers aantrekken, de beste pick uit de draft bepalen, etc.
Fijn is ook de Street mode. Ik raad je aan 2K3 te beginnen met deze 2 tegen 2 mode; kun je op je gemak de verschillende moves oefenen.
Het beheersen van moves en tactiek is namelijk een voorwaarde voor succes in 2K3. De A.I. is sterk verbeterd, ik zou bijna zeggen te sterk.
Speel maar eens een potje multiplay tegen een vriend en neem het vervolgens op tegen de CPU (computer gestuurde tegenstander). Opeens geen easy lay-ups en denderdunks meer, geen vrije schoten, etc. Er wordt geen centimeter vrijheid weggeven en weinig gemist door de CPU.
Gelukkig dat je nieuwe dribbelmoves en fade-away jumpers hebt en je eindelijk tijdens een lay-up kunt wegpassen want zonder deze mogelijkheden was 2K3 voor veel gamers over de top gegaan. Nu is het extreem pittig, maar wel te doen als je bereid bent veel te oefenen.


Echt een specialist deze brutale aap. Ze noemen 'm ook wel dunkey kong.

FOUT

Ondanks dat de game op veel fronten lekkerder is geworden (grafisch zeker), ben ik toch minder enthousiast dan bij de voorgaande delen. Vooral omdat een stokoude fout van de serie, het matige passen, nog steeds niet verbeterd is. En deze fuck-up wordt in 2K3 echt schrijnend omdat de tegenstand sterker dan ooit is.
Je kunt niet goed met de analoge stick aangeven waar de bal heen moet. En met name in de fastbreak mondt dat uit in de bal passen naar de dichtstbijzijnde man i.p.v naar de vooruitgeschoven speler. En die fastbreak levert nu juist nog een paar easy scores op.
Verder zijn de nieuwe dribbelmoves matig uitgewerkt. Het stuurt je wel langs de opponent maar meteen daarna sta je stil of draai je zo maar buiten het veld.
Ook lijken je spelers soms opeens niet meer te kunnen schieten. Vooral bij een grote voorsprong gebeurt dit. Prima dat de CPU de wedstrijd zo spannend probeert te houden maar voor een realistisch spel is het een lachertje als Jason Kidd twee keer een easy lay-up mist.
De drie versies zijn gelijk, met één groot verschil: waar de Xbox en de PS2 online kunnen, kent de NGC die optie niet en dat is jammer omdat deze optie echt de bomb is. ◀


"Wat sta je daar nou met je handjes te wapperen, ik heb die bal al twee timeouts terug afgespeeld."

Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.splintercell.com / verwacht: 21 maart 2003 — XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / PC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9 | SCORE 89

Splinter Cell is net als de politiek van vandaag: iedereen flirt met iedereen, en ook Sam is niet te beroerd om naar de GameCube en PS2 te sluipen. Eerst is echter de PC aan de beurt.

SPLINTER CELL

Inmiddels is bekend dat Splinter Cell, na z'n debuut op de Xbox, op alle systemen uitkomt (zie ook de Chinatrip elders in deze PU). Voor de PC was dat al langer bekend en inmiddels is de PC-versie van deze spionage killergame voor iedereen die van sluipen en sneaken houdt, bijna gereed.
Stealth en ongezien blijven zijn je grootste troeven en als Sam ga je op pad met allerhande snufjes en gedempte wapens. Vijanden stilletjes doden is slechts een manier om de levels te doorkruizen. Cooler is het om totaal onopgemerkt te blijven.
Met behulp van een vibercam kun je onder deuren kijken om de ruimtes erachter te spotten, met een lockpick open je deuren en met een sticky camera (secuur op een plek te schieten met je multifunctionele geweer) kun je verder gelegen gangen verkennen. Het zijn zomaar een paar voorbeelden van Sam's lijstje indrukwekkende mogelijkheden.

WATERTANDEND MOOI

Daarnaast is Sam zo lenig als een gekookte spaghettisliert in een bak glijmiddel. Hij kan overal op klimmen, via kabels roetsjen, abseilen, zich tegen de muur drukken en om het hoekje turen, dan wel schieten. Het meest stoere is de Jean-Claude van Damme splitjump; een van de meests coole moves ooit in een game vertoond.
Dit alles wordt gecompleteerd door sublieme graphics met dank aan de light- en shadow engine van Ubi Soft. Met een stevige systeempje krijg je watertandend mooie beelden die niet alleen voor de show zijn maar integraal onderdeel vormen van de gameplay. Wel opvallend is dat wanneer je de maximale resolutie naar beneden krikt, het er meteen een stuk hoekiger uitziet.
Qua controles zijn de toepassingen van de gadgets sneller dankzij de muis, maar de moves gaan met de Xbox controller weer intuïtiever maar dit zijn details.
Waarom dan toch 1/10 lager dan de Xbox-versie gegeven? Omat Ubi niets maar dan ook niets heeft gedaan in de tussenliggende maanden om de game inhoudelijk van iets extra's te voorzien. Daarnaast kunnen we via Xbox Live extra missies downloaden en dus was het een leuke geste geweest als die bij de PC-versie hadden gezeten.
Voor de rest is SC een musthave voor iedereen die van dit genre houdt én de Xbox-versie niet gespeeld heeft. Is dat laatste wel het geval dan zie ik geen reden om deze game in PC vorm nog eens te spelen. ◀


Prachtig om te zien hoe Sam z'n sluipspieren aanspant.


Vakman als ie is, weet Sam dat dit een vloer is van geblancheerd rustiek ongelakt Amerikaans eikenhout die nauwelijks kraakt.

PLATFORMEN EN HUN VOOROORDELEN

JEROEN

DE VOORO OVER PC EN

Zolang er verschillende gameplatformen bestaan, zijn er gamers met uitgesproken voorkeuren. Vroeger was er de strijd tussen Nintendo en Sega freaks, tegenwoordig heb je de PS2, GameCube en Xbox aanhangers (PC gamers zijn van alle tijden). De laatste maanden lijken de kampen meer verdeeld dan ooit, hetgeen helaas vaak leidt tot een soort van antistemming ten opzichte van het niet eigen systeem. De argumenten daarvoor worden met zo'n stelligheid gebracht dat ze langzamerhand een eigen leven zijn gaan leiden. Als multiplatform magazine vonden we het hoog tijd om een aantal van die vooroordelen eens nader te belichten en van commentaar te voorzien. Achtereenvolgens komen aan bod: de GBA (Jeroen), PC (Jan), GameCube (Jurjen), Xbox (J.J.) en PS2 (Boris).

Het grootste mankement waar de GBA mee te kampen heeft, lijkt de vloedgolf aan SNES poorts die op Nintendo's kleine console verschijnen. Er zijn weliswaar nog genoeg GBA games te vinden die het spelen waard zijn, maar de verhouding origineel-poort is toch een beetje zoek.

Het lijkt erop dat de GBA door developers niet al te serieus wordt genomen als console. Een van de redenen zou het feit kunnen zijn dat Nintendo vrijwel een monopoly heeft op hand-held gebied. Er is geen concurrentie dus waarom zou Nintendo moeilijk doen. Een game poorten is een stuk makkelijker dan een spel van de grond af aan opbouwen, toch?

"OP DE GBA VERSCHIJNT NIETS OR



TWEE GROEPEN

Heel simpel gezegd kun je de GBA gebruikers in twee groepen verdelen: de groep die het (S)NES tijdperk heeft meegemaakt en de groep die dat niet heeft.
Voor eerstgenoemde is dat gepoort van Nintendo een beetje teleurstellend.
Zij hebben bijvoorbeeld de werelden van de Super Mario Advance reeks reeds vele jaren terug bewandeld en overwonnen.
Voor de tweede groep is het echter genieten geblazen. Zij bezoeken de kleurrijke werelden van deze NES/SNES poorts voor de eerste maal en worden ondergedompeld in de magie van deze (vaak kwalitatief goede) spellen. Zij maken zich dan ook niet druk over deze kwestie en genieten steeds weer als Nintendo een oude hit omtovert tot een nieuwe hit voor, in dit geval, een nieuw publiek.

TOPGAMES?

Kijken we terug naar het afgelopen jaar dan valt echter niet te ontkennen dat er weinig nieuwe topgames zijn uitgekomen voor de GBA. We konden ze op een hand tellen; **Advance Wars, Golden Sun en Metroid Fusion** van Nintendo en misschien nog **Megeman Zero** van Capcom en **Castlevania Harmony of Dissonance** van Konami. Dan hebben we het



Onmiskenbaar een topper: Metroid Fusion.

wel zo'n beetje gehad en goed beschouwd mogen alleen de drie eerstgenoemde werkelijk als toppers worden beschouwd.

WAARHEID?

Het blijft alles bij elkaar genomen een dilemma. Aan de ene kant hebben GBA bezitters reden tot klagen over het uitblijven van toppers, laat staan originele toppers. Maar wij zien ook in dat het (her)spelen van oude vertrouwde NES en SNES games een uiterst leuke bezigheid kan vormen.
Toch lijkt er een kentering aan te komen. Zonder al te veel moeite kunnen we een lijstje maken met aankomende GBA games die een goede kans maken op het stempel 'toppertje', en we hoeven ditmaal niet alleen op Nintendo te rekenen..

ORDELEN CONSOLES

Shining Soul (nu in de winkel): een heel nieuw deel in de Shining serie. Dit zal veel fans van de vorige delen bekoren en ook instappers in deze serie zullen genieten. De Shining reeks kan overigens beter vergeleken worden met Breath of Fire dan met Final Fantasy, hoewel ze van beide trekjes hebben overgenomen.
Rayman 3 Hoodlum Havoc (nu in de winkel): er wordt veel verwacht van deze titel, niet alleen op de next-gen console maar ook de GBA. Het zou wel eens een verrassend leuke platformer kunnen worden.
Super Monkey Ball jr (maart 2003): we hebben tijdens de E3 even kort gestoeid met Monkey Ball jr en dat viel erg in de smaak. Het zal weer een even frustrerend als verslavend spelletje worden, heerlijk.
Phantasy Star Chronicles (maart 2003): hoogstwaarschijnlijk staan alle delen van Phantasy Star op één cartridge, hoewel ook wordt gesuggereerd dat het alleen de eerste drie delen zullen zijn. In ieder geval krijg je meerdere RPG avonturen voor de prijs van één.
Wario Ware (mei 2003): Er is nog weinig duidelijk over deze Wario game. Wordt het puzzelen, een platformspel of een tradinggame? Misschien heeft Nintendo een leuke verrassing in petto.

IGINEELS MEER"

Golden Sun: The Lost Age (Q3 2003): wie deel 1 uitspeelde was een klein beetje teleurgesteld maar kon tegelijk niet wachten tot deel 2 uit zou komen, een boek moet immers uitgelezen worden. Het is echter nog even geduld oefenen tot de game hier in de winkels ligt.
Advance Wars 2 (Q3 2003): hier op de redactie wordt dit strategiespelletje nog steeds als een van de beste GBA games bestempeld. Wat deel 2 ons gaat brengen? We vermoeden vooral meer verschillende manschappen en voertuigen. We hopen op een nieuw avontuur met andere karakters.
Pokémon Ruby & Sapphire (Q3 2003): eerlijkheid gebied ons te zeggen dat we niet kunnen wachten tot de nieuwe Pokémon in de winkels ligt. Het is en blijft een verslavende bezigheid dat verzamelen. Ook willen wij wel eens zien hoe de samenwerking tussen GBA en GameCube nu gaat werken met betrekking tot Pokémon.
Final Fantasy Tactics (Q4 2003) een aantal van ons heeft met volle teugen genoten van Vandal Hearts en via de import ook van Final Fantasy Tactics. Het is een RPG maar dan met een strategisch tintje, waarbij je om de beurt een zet doet. Geen gevechten met menuutjes maar turn-based op een soort schaakbord.


Advance Wars was de bomb, deel 2 wordt hopelijk een heel nieuw avontuur.



Pokémon Ruby & Sapphire moet ons tonen hoe de samenwerking tussen GBA en NGC in de praktijk werkt.

KLASSIEKERS

Natuurlijk brengt Nintendo ook weer een aantal (S)NES klassiekers voor de GBA op de markt. Met of zonder nieuw jasje.
The Legend of Zelda: A Link To The Past (28 maart 2003): de oude SNES hit op zakformaat. Zie ook de review elders in deze PU.
Kirby Nightmare in Dreamland (april 2003): het is niets meer dan de oude NES game in een nieuw jasje. Jammer, we hadden liever een heel nieuw Kirby avontuur gezien. Maar voor de verstokte fan of de gamer die van een grappige en vooral simpele platformgame houdt, is dit een leuke aanschaf.
Super Mario Advance 4 (Q4 2003): er doen verschillende geruchten de ronde over deze Mario game. Er zijn mensen die zweren dat dit een nieuwe Mario platformer is. Anderen hopen op een SNES remake van Mario Allstars (dat waren Mario 1, de Japanse versie, 2 en 3 op één schijfje.) Maar volgens ons zal Super Mario Advance gewoon een opgepoetste versie van Super Mario Bros 3 zijn.

CONCLUSIE

Duidelijk is in ieder geval na het bekijken van bovenstaande opsommingen dat er heel wat interessante games uit zullen gaan komen voor de GBA. Bedenk daarbij dat er ongetwijfeld nog games aankomen van diverse publishers die op dit moment nog niet aangekondigd zijn. We mogen dan ook voorzichtig concluderen dat het best wel eens een mooi 2003 voor de GBA-bezitter kan gaan worden.

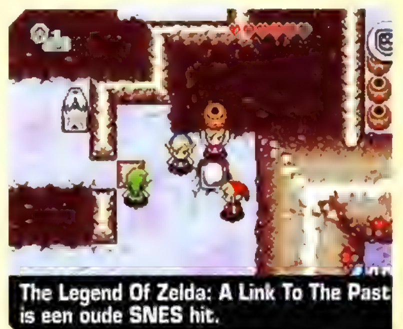


Heerlijk verslavend: Super Monkeyball jr.


Van Rayman 3 op de GBA wordt veel verwacht.



Wie wil weten hoe het verhaal afloopt, wacht met spanning op Golden Sun: The Lost Age.


The Legend Of Zelda: A Link To The Past is een oude SNES hit.



Simpel en grappig: Kirby Nightmare in Dreamland.

PLATFORMEN EN HUN VOOROORDELEN

JAN



Toegegeven, Xbox Live zal de boel behoorlijk opschudden maar de PC online community is enorm groot en dient niet onderschat te worden. Want Xbox Live mag dan nog zo stabiel lijken te zijn, de MOD community voor de PC online games verlengt de gameplay van bepaalde titels voor jaren en jaren. Ik zeg **Counter Strike** en iedereen weet wat


Groot succes over de hele wereld: Battlefield 1942.

"GAMEN OP DE PC HEEFT Z'N BES

Al jaren hoor je hetzelfde doemscenario omtrent PC games. De PC is ten dode opgeschreven, de PC heeft zijn beste tijd gehad, de PC verliest terrein aan de consoles et cetera. De harde waarheid of slap gelul?

Toegegeven, het aantal PC games dat per jaar wordt gereleased, is al enige tijd aan het afnemen maar er komen nog steeds vele honderden titels per jaar uit.
Een van de redenen voor de teruggang is dat het voor developers financieel steeds riskanter wordt omdat PC games nu eenmaal erg kopieer gevoelig zijn. Anderen blijven echter trouw aan dit platform en nieuwe PC ontwikkelaars zijn er bij gekomen. Het een heft het ander dus wel een beetje op.
Ook kunnen we enige verschuiving niet ontkennen. Een groep PC gamers die het zat is iedere keer nieuwe patches te downloaden, een nieuwe videokaart aan te schaffen of blauwe schermen met een error aan te treffen, zocht z'n heil bij de consoles. Echter, uit zo'n groep 'switchers' keert altijd weer een deel op z'n schreden terug, daarnaast staat er bijna in iedere huishouden in Nederland een PC (Nederland is het land met de hoogste PC penetratie zoals dat heet). Een spelletje daarop installeren is snel gebeurd en nieuwe generaties PC gamers blijven zich aandienen.

TECHNOLOGISCHE BLAUWDRUK

Al is de nieuwe console nog zo snel, de PC hardware achterhaalt hem wel. Deze waarheid als een koe heeft nadelige kanten (patches etc.), maar ook hele grote voordelen.
PC games zijn technologische blauwdrukken voor de jaren die komen. Bedrijven als id Software en Epic maken hun 3D engines niet alleen als tool voor hun eigen shooters, ze reiken een engine aan voor derden die ermee aan de slag gaan voor nieuwe games. De graphics van morgen zie je op de PC voor het eerst.
De kracht van een PC kent nog meer voordelen. Meer rekenkracht en een grote harde schijf stellen ontwikkelaars in staat vloeiende en meeslepende gameplay te maken. Zonder laadtijden (**Dungeon Siege**), in enorme resoluties, met grafische pracht (**Unreal 2, Doom III**) en met onwaarschijnlijk veel mogelijkheden (**Republic**).
Heeft iemand zich ooit afgevraagd waarom Black & White next-gen voor consoles zo lang op zich laat wachten? Niet omdat de eilandjes van Molyneux niet op een PS2 of NGC kunnen worden overgezet,


Grafische pracht in Doom III.

maar de 'handeling' van de data die gecrunched moet, vormt de bottleneck.
Veel oorspronkelijke PC games mogen dan gepoort worden naar consoles, uiteindelijk leveren die bijna altijd in op graphics, snelheid, details en A.I.. Goede voorbeelden zijn er zeker (Commandos 2, Hitman 2), maar vaker betreft het een licht uitgeklede versie en in sommige gevallen zelfs een onspeelbare variant. Denk bijvoorbeeld eens aan de tergende laadtijden en vertragingen van Max Payne op de PS2.

ONLINE GAMING

Een van de sterkste argumenten om de PC niet af te schrijven als gameplatform is de online gameplay. Er wordt momenteel heel druk gedaan over de online plannen van de consoles maar op de PC is het al jaren voorhanden.

ik bedoel. Kijk daarnaast naar het wereldwijde succes van **Battlefield 1942** en je bent stekeblind als je de reikwijdte van online gaming op de PC niet serieus neemt.

TYPISCHE PC GENRES

Een ander punt waarom PC gaming altijd zal blijven bestaan én succesvol zal blijven, is de aanwezigheid van bepaalde genres die nu eenmaal optimaal gedijen op de PC. Shooters vinden op de PC nog altijd verreweg hun beste thuishaven. Dat shooters op consoles zeker bestaansrecht hebben, bewijzen titels als GoldenEye, TimeSplitters 2 en Halo, maar het merendeel van de shooters komt nog altijd het beste tot zijn recht op de PC.
RTS en simgames lijken helemaal een exclusief onderkomen te hebben op PC. En wat voor juweeltjes


Recent verkoopsucces: Age Of Mythology.


Ook Robin Hood doet het goed.

hebben de liefhebbers van die genres niet allemaal langs zien komen de afgelopen tijd. **SimCity 4, C & C: Generals, Warcraft III, Age Of Mythology, Cossacks, Robin Hood, Medieval: Total War**... te veel op om te noemen.
Zolang de console-ontwikkelaars dergelijke games niet voor hun doelgroep (kunnen) ontwikkelen, zal de

TE TIJD GEHAD"

PC een blinkend baken zijn voor dit soort genres.

AANKOMENDE TOPPERS

In het verlengde van uitspraken als zou de PC z'n beste tijd gehad hebben, wordt regelmatig verkondigd dat er weinig interessante games meer verwacht worden voor de PC. Laat me niet lachen. Wat te denken van het volgende lijstje...
Doom III (december 2003): baanbrekende graphics en ultieme horror zullen op ongekende wijze tot leven komen.
Republic: The Revolution (februari 2004): honderdduizenden levende en onafhankelijk denkende personages die je allemaal kan beïnvloeden met propaganda en andere acties, in je race om het staatsleiderschap.
TRON 2.0 (juni 2003): De artistieke benadering van deze game annex remake van cultfilm Tron laat zien waar Monolith en hun LithTech Triton systeem allemaal toe in staat zijn. Dit is kunst!
Thief 3 (december 2003): Thief introduceerde een nieuwe genre, de firstperson sneaker, en dit werd daarna door tientallen games nageaapt. Kopstuk Warren Spector en zijn team zorgen voor de ultieme sluipgame in een uniek universum met een unieke hoofdpersoon; antiheld en meesterdief Garrett.
Deus Ex 2 (oktober 2003): nog zo'n veelbelovend project van Spector. Deus Ex was slechts het begin in de revolutie van het moderne RPG genre. De keuzes en de vele mogelijkheden in de sequel, alsmede de aanpassing van de nieuwe Unreal techniek door Ion Storm, gaat leiden tot iets ongekends.
Star Wars Galaxies (april 2003): de ultieme MMORPG voor Star Wars


Tron 2.0 is kunst...

fans. Dit gaat vele duizenden gamers heel veel slaap en tijd kosten....
World Of Warcraft (januari 2004): nog zo'n MMORPG waar de PC gemeenschap met veel spanning op wacht. Blizzard wil voor Warcraft fans doen wat Westwood met C&C: Renegade niet helemaal lukte. De bekende fantasy strategiewereld tot leven toveren: up, close & personal.


Deus Ex 2: nog zo'n 263 nachtjes slapen.


Slapeloze nachten in 't vooruitzicht voor Star Wars liefhebbers met Galaxies.


World of Warcraft is een MMORPG waar velen naar uitkijken... in ieder geval Jan.

En Blizzard heeft nog nooit eerder teleurgesteld.
Hidden & Dangerous 2 (november 2003): WO II spektakel van de makers van Mafia dat zijn voorganger op ieder denkbaar punt zal gaan overtreffen.

CONCLUSIE

En wat te denken van **S.T.A.L.K.E.R., Medal Of Honor: Allied Assault 2, Cossacks 2, Commandos III, Elite IV, Age Of Empires III, Elite Force II, Unreal Warfare, Quake IV, Command & Conquer: Red Alert 3, Max Payne 2, SWAT: Urban Chaos, Far Cry, Xenus, Homeworld 2, Kreed** en vele andere.
Nee, de PC zal altijd een belangrijk platform voor virtueel spelplezier blijven. Laat daar geen twijfel over bestaan!


FarCry komt tweede helft van 2003.

BLIKVELDVERNAUWING

**Ho, Jan, ik constateer hier een lichte vorm van blikveldvernauwing. Ja, er komen dit jaar veel fraaie games op de PC uit, titels waar ook ik naar uitkijk, maar het zijn wel allemaal RPG's, shooters en RTS'en.
Want wat moet je nu als sportfreak? Vroeger speelde ik alle racers, footies en b-ballgames op de PC, maar noem mij eens een wat goede PC racespellen van 't afgelopen jaar? Ik kom niet verder dan GP4. Colin McRae 3.0 en DTM Race Driver werden steeds uitgesteld, terwijl de console-versie er al lang ligt. Er is geen concurrentie voor FIFA en waar is de NBA2K serie?
Nee, de publishers hebben hun conclusies getrokken; consoles hebben bij deze genres voorrang. Als er tijd is voor een poort, zullen ze het niet laten, maar verder....
Ik zie dit trouwens ook bij andere genres (Splinter Cell en GTA 3). Zelfs bij een aantal titels die jij noemt wordt al gesproken over gelijktijdige of eerdere release op de console.
Deze ontwikkeling is niet meer dan logisch. De PC is zijn voorsprong op de console kwijtgeraakt. Dit jaar zijn de verkoopcijfers van de consolespellen voor het eerst langzij gekomen en analisten verwachten dat ze er in 2003 voorbij gaan. Publishers reageren heel simpel op dit soort cijfers: ze maken altijd de games voor het platform dat het best verkoopt.
Let wel, ik zeg niet dat de PC dood is en dat er niets interessants meer op uitkomt, dat is niet waar. De techniek van de PC zal altijd vooruitlopen en dat trekt developers aan. Verder zijn sommige genres beter speelbaar op de PC: RPG's, shooters, RTS, flightsims.
Maar overall gezien loopt het aanbod aan PC games terug. Dat is gewoon een kwestie van simpel economisch redeneren. En uiteindelijk zal dat ook wel eens de diehard PC-genres kunnen gaan treffen.**

J.J.

PLATFORMEN EN HUN VOORDOORDELEN

JURJEN



SNEAKEN EN KILLEN

Sinds GoldenEye weten Nintendoids dat moorden veel leuker is als je slachtoffer geen idee heeft waar de kogel vandaan is gekomen. Een van de betere sluipsimulators van het moment is Splinter Cell, vooral vanwege de prachtige manier waarop je als veelzijdige killer kunt spelen met licht en schaduw. Ook Cube-bezitters kunnen binnenkort de schimmige wandelgangen volstapelen met slachtoffers.
Een andere interessante poort van een sluip-en-schiet-spel is die van Hitman 2: Silent Assassin. In deze game ben je een kale zonderling die z'n brood verdient met het doodschieten van vervelende mensen. Als je niet zo'n eenling bent, vind je het misschien gezelliger om in



Sneaky killen in Splinter Cell.

"OP DE GAMECUBE VERSCHIJNEN

Kijk, Nintendo zou het dit keer helemaal anders aanpakken. Minder blije bomen, meer bloederige babes, om de volwassen gamers wat meer aan te spreken. En wat heeft Nintendo vorig jaar voor de Cube uitgebracht? Luigi's stofzuigercursus, Super Mario Zonneschijn, Sterrenvos gaat dinorijden, en nog zo'n blije tuinsimulator, Pikplus of zo. Geef toe, op de GameCube verschijnen voornamelijk kiddie games!

Kiddie, kiddie, kiddie... wat is het toch een heerlijk woord. Volwassenen hoor je het niet gebruiken, maar puberale mannetjes krijgen er maar geen genoeg van. Onzeker over hun eigen mannelijkheid zoeken ze angstig naar dingen die 'stoer' zijn; kledingstukken en toverwoorden om hun medepubers mee te imponeren...
Eh, ik dwaal af; er zit immers zeker een kern van waarheid in de verwijten. Een GameCube koop je in de eerste plaats voor de exclusieve games van Nintendo en deze leunen zelden op realistische thema's of expliciet geweld. Maar dit betekent zeker niet dat je als Cube-bezitter niet over virtuele lijken kunt gaan, want er zijn genoeg games van second en third party's waarin je op uiteenlopende manieren al je angsten van je af kan knallen. Lees en huiver...

BLOED OP STRAAT

Dé trend van de laatste jaren is natuurlijk de freeroaming-ultra-violence-simulator, en met True Crime kunnen Cube-bezitters straks ook delen in de pret. In deze game mag je als schietgrage politieagent de straten van Los Angeles onveilig mag maken. Vanuit je auto neem je bijvoorbeeld de dagjesmensen op de boulevard van Santa Monica onder vuur, om vervolgens downtown een paar zakenmannen van hun barkrukken te kicken, dat soort dingen.
Ook niet vies van een portie zinloos straatgeweld op zijn tijd is Jack Slate, de hoofdrolspeler in Dead to Rights. Als je het leuk vindt om iemands arm op zo'n manier te breken dat hij z'n eigen hersens uit z'n hoofd knalt, is dit helemaal iets voor jou.
Ben je niet huiverig voor fantasievolle thema's, dan voldoet Bloodrayne wellicht ook als bloeddorstlesser. Want wat is er nu leuker dan aanstormende nazi's overhoop knallen en in stukken hakken, inclusief Matrix-achtige moves?
Killer 7 misschien. Capcom heeft er nog niet veel van laten zien, maar wat we zagen stond stijf van het bloed en realistisch geweld, verpakt in een heerlijk luguber sfeertje.
True Crime (Q3 2003), **Dead to Rights** (Q2 2003), **Bloodrayne** (april 2003), **Killer 7** (Q4 2003).



Veel straatgevechten in Dead to Rights.



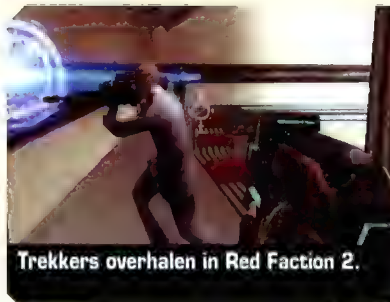
Doden als beroep in Hitman 2.



Gezellig moorden in teamverband met Conflict: Desert Storm.


Knus koudmaken op de Cube in TimeSplitters 2.

teamverband te moorden in squad-based terroristenknallers als Sum of all Fears, Ghost Recon, Conflict: Desert Storm en Raven Shield.
Splinter Cell (april 2003), **Hitman 2: Silent Assassin** (april 2003), **Sum of all Fears** (Q4 2003), **Tom Clancy's Ghost Recon** (maart 2003), **Conflict: Desert Storm** (april 2003), **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield** (Q3 2003).


Trekkers overhalen in Red Faction 2.

Kill: Columbian Crackdown (2003), **Project No. 3** (Q4 2003).

HARD TEGEN HARD

Tot op heden is de beste 'stoere' fighter op de Cube nog steeds Bloody Roar: Primal Fury maar daar gaat dit jaar verandering in komen met de release van Soul Calibur 2, de opvolger van de game die door velen wordt beschouwd als de beste fighter ooit. Exclusief voor de GameCube-versie zal niemand minder dan de 'adult' Link uit de SpaceWorld-demo van Zelda zich in de gewapende strijd mengen.
Wie vooral geniet van brute manieren om zijn tegenstander naar de andere wereld te helpen, komt volop aan zijn trekken in Mortal Kombat: Deadly Alliance, een redelijk geslaagde 3D-versie van het ooit zo controversiële moordspel.
Wie dat 3D allemaal wat te gekunsteld is, kan ouderwets gezellig vuurballen gooien in Capcom Vs. SNK 2: EO, terwijl de liefhebbers


Buitenaardse gruwelen aan de orde van de dag in Metroid Prime.

zien is Starcraft: Ghost, een interactieve sci-fi-thriller die eind dit jaar op alle consoles moet verschijnen.
Resident Evil Remake (nu in de winkel), **Resident Evil 0** (maart 2003), **Resident Evil 4** (2004), **Eternal Darkness** (nu in de winkel), **Blood Omen 2** (nu in de winkel), **Metroid Prime** (maart 2003), **Starcraft: Ghost** (Q4 2003).

CONCLUSIE

Poeh hee, wat een geweld! Om af te koelen denk ik dat ik maar even een eindje ga varen in The Wind Waker.

VOORNAMELIJK KIDDIE GAMES"

SCHIET OP ALLES WAT BEWEEGT

Er is inmiddels een aardig aanbod in first person shooters voor de Cube. De beste is TimeSplitters 2, een game met niet alleen een heftige Story mode maar ook nog eens volop gelegenheid om je maten op de korrel te nemen in een schat aan spelvarianten.
De rest van het huidige shooter-aanbod is van een wat minder kaliber, maar biedt wel weer voor elk wat wils. Bond-fans vuren in Agent under Fire en Nightfire, liefhebbers van JohnMcClane oefenen hun trigger finger in Die Hard Vendetta en dino-freaks razen door Turok Evolution, terwijl Medal of Honor: Frontline je mee laat strijden in de tweede wereldoorlog.
En de toekomst ziet er rooskleurig uit voor schietgrage gamers. Op de planning staat onder andere de terugkeer van de Duke in Duke Nukem Forever, hersenloos knallen in Twin Calibur en Red Faction 2, terwijl de cell-shaded shooter XIII er steeds beter uit gaat zien.
Eveneens het vermelden waard is Shoot to Kill: Columbian Crackdown, waarin je als narcotica-agent je guns mag legen op Columbiaanse drugsdealers, en houd ook Project No. 3 in de gaten, de exclusieve cybershooter van Shinji Mikami.
TimeSplitters 2 (nu in de winkel), **007: Agent under Fire** (nu in de winkel), **007: Nightfire** (nu in de winkel), **Die Hard Vendetta** (nu in de winkel), **Turok Evolution** (nu in de winkel), **Medal of Honor: Frontline** (nu in de winkel), **Duke Nukem Forever** (2003/2004), **Red Faction 2** (Q3 2003), **TwinCalibur** (Q2 2003), **XIII** (Q3 2003), **Shoot to**


Het bloed vloeit als nooit tevoren in Mortal Kombat Deadly Alliance.


Grof aftuigen in Ultimate Fighting Championship.

van realisme elkaar levensecht aftuigen in Ultimate Fighting Championship en Rocky.
Avontuurlijk ingestelde vechtjassen kunnen uitzien naar het exclusieve Virtua Fighter Quest.
Soul Calibur 2 (Q4 2003), **Mortal Kombat: Deadly Alliance** (februari 2003), **Capcom Vs. SNK 2:EO** (nu in de winkel), **Ultimate Fighting Championship** (nu in de winkel), **Rocky** (nu in de winkel), **Virtua Fighter Quest** (2004).

HORROR EN BUITENAARDS GEWELD

Cube-bezitters die niet vies zijn van een rottende zombie in de badkamer, komen niets tekort. Zoals bekend verschijnen de toonaangevende horrortripjes uit de Resident Evil-reeks exclusief op de Cube en nu de terreur in deel 4 een geheel nieuw gezicht krijgt, blijft de serie prikkelen.
Opvallend origineel en verontrustend is het duivelse meesterwerk Eternal Darkness en ondertussen ligt ook Blood Omen 2 in de winkel, terwijl je eind deze maand buitenaardse gruwelen het hoofd kunt bieden in het adembenemende Metroid Prime.
Een andere game om naar uit te

Inderdaad, da's die nieuwe Zelda, met van die tekenfilmachtige graphics. Wat zeg je? Kiddie? Grrr... Kom hier, dan trek ik je hoofd van je romp, muthafucka! ◀

I LOVE KIDDIE

Wat is dat toch met dat stempel, kiddie? Definieer kiddie? Nee laat maar, laten we die discussie alsjeblieft niet openen.
Kiddie zijn die games waar voor 'grote jongens' kennelijk niet genoeg geweld, bloed, afgerukte ledenmaten etc. in voorkomen. Games die vooral uit kleurrijke omgevingen bestaan, met blije beestjes die een hoog knuffelgehalte hebben, mannetjes met grote ogen die glinsteren als ze naar je kijken; games die je een warm gevoel van binnen geven, die je laten glimlachen, die je weten te ontroeren, die je laten wegdromen naar verre oorden.
Jurjen geeft je een aantal voorbeelden van games die klaarblijkelijk niet onder 'kiddie' vallen en daar zullen jullie 'volwassen' gamers het maar mee moeten doen. Laat mij maar lekker mijn gang gaan met die blije, kleurrijke spelletjes waarvan je een warm gevoel van binnen krijgt. Heerlijk.

JEROEN

PLATFORMEN EN HUN VOOROORDELEN

J.J.



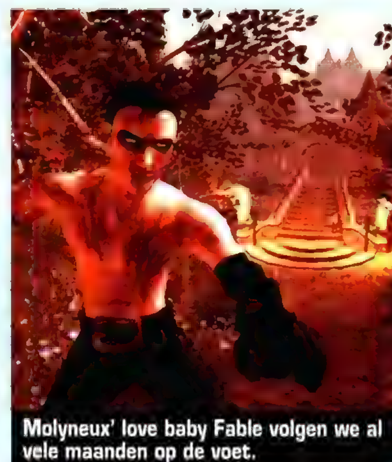
bij de launch dergelijke problemen had, hun eerste jaar was ook matig.

STRATEGIE

Als je de strategie van Microsoft van de afgelopen tijd bekijkt dan is die op twee zaken gericht geweest: meer consoles verkopen door een mooie aanbieding (Sega-Pack) en het aantrekken van exclusieve titels voor 2003.
Xbox Live is, alhoewel helemaal te gek, nog geen speerpunt voor Microsoft in Nederland. Men wil eerst kijken hoe alles technisch verloopt als echt veel gamers online gaan en pas dan beslissen of men hoog van de toren gaat blazen, een wijze beslissing.
Veel belangrijker vindt het bedrijf momenteel de toestroom van games die op andere platformen beduidend 'later' te zien zullen zijn. Ik zet 'later' tussen aanhalingstekens omdat ik niet al te veel meer geloof in exclusiviteit. De bizz is momenteel te tricky om zo maar geld te laten liggen.
Anyway, Microsoft doet momenteel erg zijn best mooie titels voor 2003 klaar te stomen. Daarvoor wil ik ze in ieder geval al een compliment geven.

KWANTITEIT GENOEG

Wat gaat Microsoft ons dan bieden de komende tijd? Deze greep uit wat nu bekend is, maakt duidelijk dat kwantiteit het probleem niet zal zijn.
Panzer Dragoon Orta (nu in de win-


Molyneux' love baby Fable volgen we al vele maanden op de voet.


Halo 2, hopelijk niet alleen meer van hetzelfde.

Perfect Dark Zero (NNB): op de N64 was dit een briljante game, dus waarom niet ook op de Xbox?
Kameo: Elements of Power (NNB): deze ambitieuze titel kan wel eens een klappertje gaan worden. Dat veel Nintendo-fans treuren om het verlies van dit spel zegt genoeg.
Tao Feng: Fist of Lotus (lente 2003): van de makers van Mortal

"DE XBOX HEEFT NAUWELIJKS GOEDE EXCLUSIEVE GAMES"

Nu Microsoft vakkundig met het gezeik over de grootte van de controller (S-controller), lompheid van de console (er komt een compactere versie) en saaiheid van het bedrijf (leuke commercials en ads) heeft afgerekend, blijft er nog maar één stok over om de Xbox mee te slaan: het gebrek aan goede exclusieve games. Want om nou een console voor een of twee games te kopen...

Kijk ik naar het huidige aanbod van Xbox games dan vond ik eigenlijk alleen **Halo, Splintercell** en **Unreal Championship** er bovenuit steken. **Project Gotham, Jet Set Radio Future** en **DOA 3** waren vermakelijk, maar ik zou ze niet blind hebben gekocht. Feitelijk bleef het na Halo, PG en DOA 3 te lang stil. Pas met Kerst konden de Xbox bezitters weer juichen met **Splinter Cell**.
De PS2 en ook de Cube hebben wat dat betreft een voorsprong, en ook Microsoft zelf geeft toe dat men op dit vlak nog achter loopt. Ik wil hier wel bij aantekenen dat ook de PS2


DOA 3: vermakelijk.

kel): sfeervolle game met graphics die de brute kracht van de Xbox tonen.
Project Gotham 2 (Q1 2004): hopelijk zal de kwaliteit ietwat dichter bij de Gran Turismo reeks komen.
Halo 2 (kerst 2003): meer voertuigen, meer grote gevechten in open landschappen en natuurlijk Xbox Live ondersteuning.
Fable (2003): naar het zich laat aanzien een van de diepste RPG's ooit gemaakt. Ziet er in ieder geval al bizar mooi uit.
Sudeki (kerst 2003): eindelijk een dikke RPG voor de Xbox. Erg Japans, maar ook erg diep en met een leuke 'bullet-time'mode.
Star Wars: Knights of the Old Republic (kerst 2003): dit gaat vermoedelijk een dope SW RPG worden.

Kombat en 'exclusief', een beat'em up waar je voor het eerst zal zien hoeveel pijn een vijand heeft.
Ninja Gaiden (lente 2003): grafisch


Nintendoids treuren om het verlies van Kameo.


SW: Knight of the Old Republic wordt een RPG van je holadijee.


Erg Japans, erg diep deze RPG die luistert naar de naam Sudeki.

veelbelovend vechtspel. Hopelijk wordt de gameplay niet te simpel.
DOA Xtreme Beach Volleyball (maart 2003): echt zo'n lekkere gimmick game die je met vrienden en een krat bier speelt.
Kakuto Chojin (lente 2003): nog een beat'em up, die met name qua graphics zal gaan verbazen.
Doom III (NNB): waarschijnlijk niet in 2003 speelbaar, maar deze game zal laten zien dat de Xbox de krachtigste console is.

CONCLUSIE

De lijst met nieuwe titels ziet er lekker uit. Echter, we hebben alleen nog maar plaatjes en filmpjes gezien, en bij veel games gaat het om nieuwe franchises. Ik kan dus onmogelijk zeggen of het ook goed speelbare spellen zijn.
Microsoft beseft echter dat het geheim achter het succes van een console ligt op het terrein van goede exclusieve games en dat daar nog veel te winnen valt. Ik heb altijd geleerd dat zelfinzicht het halve werk is, dus wat dat betreft zitten ze goed.



De beat'em up Tao Feng: Fist of Lotus maakt zichtbaar hoeveel pijn je slagen teweeg brengen.

"XBOX LIVE LAAT SONY EN NINTENDO VER ACHTER ZICH"

Het enthousiasme over Xbox Live kent momenteel geen grenzen bij de pers. Iedereen geilt erop. Het is stabiel, laagdrempelig, veelzijdig... en dat terwijl de start van Sony Online in Japan en de VS absoluut niet vlekkeloos verliep.

Gaat Xbox Live straks dus dik over Sony en Nintendo heen? Ik vind deze conclusie veel te voorbarig. Ten eerste zijn er nog maar een paar honderdduizend man online met Xbox Live. Straks als het netwerk een miljoen gamers bevat en alles loopt nog steeds zonder lag, dan pas dans ik de horlepiep.
Ten tweede is daar het abonnement van Microsoft. Dat kost nu 59,95 euro, maar zal duurder worden. En je weet wat mensen vinden van de combinatie internet/betaalde content...
Ten derde heb je te maken met het gamesaanbod. Als Sony straks met een nieuwe online versie van GTA komt, gaat dat zeker veel gamers trekken, SOCOM is al erg cool en die Final Fantasy online game (als de bugs er uit zijn gehaald) ook. En wat denk je dat er gebeurd als Mario Kart via internet te spelen is? Toegegeven, de technische voorwaarden van Xbox Live hebben me overtuigd en ik vind ze beter dan die van de concurrentie, maar Sony en Nintendo zullen het hier zeker niet bij laten zitten, die krijgen hun shit echt nog wel op de rails.
Belangrijk zal uiteindelijk het aanbod van exclusieve games worden. Want met Tony Hawk 17 of FIFA 2015 red je het niet, die kun je ook bij de concurrentie spelen.


Mech Assault was een van de eerste spellen die Xbox Live ondersteunden.


Gemaakt voor online gamen: Unreal Championship.

"XBOX GEEFT HET OP IN JAPAN"

Als je je afvraagt of Microsoft het opgeeft in Japan, is er maar één antwoord mogelijk: no fing way.***

Ze hebben net de president van Sega weggelokt en een flink aantal goede Japanse developers aan zich gebonden. Microsoft geeft toe dat men achter ligt in Japan, maar opgeven staat niet in hun woordenboek.
Hun hele strategie is toegespitst op de lange adem; kijken hoe lang je concurrenten tegen je op kunnen. Met **Steel Battalion** is inmiddels al veel goodwill gekweekt en de kracht van Xbox Live valt ook bij de kritische Japanners op.


Zelfs de Japanners hadden respect voor de Xbox game Steel Battalion.

VERTROUWEN IN DE TOEKOMST



Toegegeven, de Xbox heeft in zijn eerste jaar te weinig killer games laten zien. Halo, Splinter Cell, Unreal Championship en Project Gotham waren de echte klappers en daarna kwamen er nog wat goede maar ook (te) veel middelmatige en slechte titels.
Xbox Live zal wellicht de gamewereld veranderen. De stabiliteit en de gebruiksvriendelijkheid zijn hoopgevend.
Daarnaast staat er nog het een en ander op stapel waar de Xbox-bezitter zeker naar uit kan kijken.Wat te denken van Fable (Molyneux' next big thing), BC (Molyneux' second next big thing), Halo 2, Gotham 2, Panzer Dragoon Orta, Ninja Gaiden, Knights Of The Old Republic... ik kan niet wachten. En dan Rare die voor de Xbox aan de slag is. Een nieuwe Perfect Dark en het veelbelovende Kameo? Laat ze maar komen!
Ook de Xbox zal in 2003 niet aan het poortfestijn ontkomen maar Tony Hawk 5, NBA2K3 en Return To Castle Wolfenstein maken straks allemaal gebruik van de Xbox Live mogelijkheden. Het kon dus wel eens heel mooi gaan worden op die Xbox...
JAN

PLATFORMEN EN HUN VOOROORDELEN

BORIS



"GAMES OP DE PS2 ZIJN VEEL MINDER MOOI DAN OP XBOX EN GAMECUBE"

Veel games op de PS2 zijn ordinaire poorts van games die al eerder uitkwamen op de PC of op een andere console maar dit is niet in de eerste plaats aan de PlayStation 2 te wijten.

Het is nu eenmaal zo dat het veel eenvoudiger is voor een developer om de textures te converteren dan om een volledig nieuwe versie van een game te maken. Vaak is het ook geen luiheid maar gewoon een financiële keuze.
Grote titels als **Lord of The Rings: The Two Towers**, **Tony Hawk 4** en **Fifa 2003** zijn wel games die helemaal vanaf scratch zijn ontwikkeld voor Sony's console en deze titels bewijzen dat de mindere graphics van veel games toch vaak een andere oorzaak hebben dan het gebrek aan grafische mogelijkheden van de PlayStation 2.
Neem bijvoorbeeld het verhaal van de developers die moeite hebben met de architectuur van de console. Het was inderdaad zo dat de technische ondersteuning van Sony in de eerste levensjaren van de PlayStation 2 flink te wensen overliet. Dat resulteerde in een aantal games die grafisch gezien behoorlijk tegenvielen.
Gelukkig zijn we nu een aantal jaren verder en is de situatie flink verbeterd. De PlayStation 2 heeft erg goed verkocht en developers zouden wel gek zijn als ze niet hun uiterste best deden om hun games er optimaal uit te laten zien. Tenminste, zolang het budget dat toelaat.
Middelmatige games zullen er op de PlayStation 2 altijd zijn maar dat zal bij de andere consoles ook zeker het geval zijn. Kijk gewoon naar de top games, dan is er niets aan de hand.



Tony Hawk 4 laat zien dat de PS2 grafisch z'n mannetje echt wel staat.



LotR: The Two Towers; van scratch af ontwikkeld voor de PS2.

"HET ZAL NOOIT WAT WORDEN MET PS2 ONLINE"

Online gameplay op een console is nog nooit echt goed van de grond gekomen maar nu lijkt Microsoft het met de Xbox toch eindelijk goed te gaan aanpakken. Sony's inspanningen zouden too little too late kunnen zijn want de eerste geluiden uit Japan en Amerika beloven niet veel goeds.

In de eerste plaats is er het probleem met de modemgebruikers die het netwerk en de gameplay traag maken. Als antwoord hierop heeft Sony besloten om de modemgebruikers uit veel games te bannen en dit wordt hen niet in dank afgenomen door gamers die hun geld net hebben uitgegeven aan een modem.
Het grote probleem voor Sony is het feit dat ze geen eigen gameservers hebben. Ze zijn volledig afhankelijk van de faciliteiten van third party developers. Zo heeft Electronic Arts misschien een mooi serverpark waar FIFA spelers in de toekomst wellicht hun gang kunnen gaan, maar die luxe is voor veel andere uitgevers niet weggelegd.
Daarnaast zullen online games misschien gebruik gaan maken van een harddisk die ook weer apart aangeschaft zal moeten worden. Uit Japan bereiken ons tegenvallende berichten over **Final Fantasy Online** en het is nog totaal niet duidelijk of de harddisk überhaupt wel in Europa uitkomt.
Al met al heerst er nog vooral verwarring over de lancering van PlayStation 2 online in Europa. Hopelijk heerst die verwarring niet in de kantoren van Sony want er zal een boel moeten gebeuren om dit verhaal tot een goed einde te brengen.



Tegenvallende berichten uit Japan over Final Fantasy Online.

"DE PLAYSTATION 2 HEEFT Z'N BESTE TIJD GEHAD"

Hoezo geen leuke games meer op Sony's console? Hoezo alleen maar poorts? Er valt nog genoeg te beleven in 2003. Kijk maar even mee...

Driver 3 (2003): oké, toch een poort deze Driver 3 want de game komt ook uit op de Gamecube, Xbox en de PC. Maar ja, het wordt wel een hele dope poort want ik denk dat Reflections toch zeker een serieuze poging gaat wagen om de troon terug te winnen van Grand Theft Auto 3.
Devil May Cry 2 (maart 2003): hack & slash zoals het hoort te zijn, of is Devil May Cry toch een shooter? Het maakt ons geen reet uit zolang we die game maar snel op de mat hebben liggen. De eerste beelden van de Japanse versie bezorgden ons koude rillingen. Dante is back!
SOCOM: Navy Seals (maart 2003): deze game viel in Amerika een beetje tegen. Niet vanwege de gameplay maar vanwege de matige prestaties online. Desalniettemin is dit toch het neusje van de zalm als je het over first person shooters hebt op de console. Zelfs als singleplayer doet deze game precies wat het moet doen. Er zit trouwens ook een headset bij voor de broodnodige verbale actie.
Tenchu 3 (maart 2003): ninja stealth; van achteren sluipen en kelen doorsnijden, je kent het wel. Het was al leuk op de PSone maar het wordt allemaal nog veel beter op de PlayStation 2. Toch?
Tomb Raider: Angel of Darkness (februari/maart 2003): de babe met ballen is terug in een nog strakker pakje. Core Design heeft het een en ander te bewijzen want deze keer zal er kritischer dan ooit naar de game gekeken worden. Gaat Lara zich nog een keertje laten uitmelken of is dit The Real Deal? Wij denken het laatste.


Koude rillingen bij het zien van de eerste beelden van Devil May Cry 2.

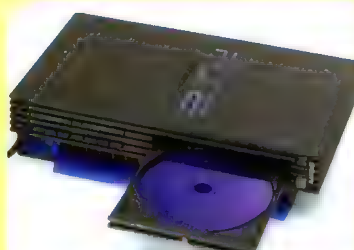

Driver 3 zal proberen de troon op GTA 3 te heroveren.


Spanning en kelen om te snijden in Tenchu 3.

"SONY IS ARROGANT GEWORDEN DOOR HET SUCCES"


Games als WipeOut zetten precies het goede sfeertje neer.

De eerste PlayStation was duidelijk gericht op een hippe jonge markt. Kids die thuiskwamen na een avondje stappen werden lekker gemaakt met games als Wipeout die, voorzien van een vette Chemical Brothers soundtrack, precies inhaakten op het gevoel van de avond. Die tactiek werkte en iedereen moest een PlayStation hebben.


Tientallen miljoenen gamers hebben de PS2 thuis staan.

Daarnaast was de beveiliging van PlayStation games echt lachwekkend en overal op schoolpleinen ontstond een levendige (ruil)handel in gekopieerde games. Reden te meer, voor veel kids met een bescheiden budget, om een PSone in huis te halen.
Sony richtte zijn aandacht voornamelijk op de verkoopcijfers van de console en zat met z'n gedachten waarschijnlijk al lang bij de PlayStation 2. Want dat het er bij de lancering van de tweede console heel anders aan toe zou gaan was duidelijk.
Nu iedereen totaal verblind was door het imago van PlayStation zou de opvolger een nog bredere doelgroep moeten gaan aanspreken. De PS2 moest een multimedia apparaat worden. Er kwam een DVD speler en een vage belofte over internet. Sony probeerde de nieuwe console in de markt te zetten zoals het zijn televisies en walkmans aan de man tracht te brengen.
Een mooie glanzende sponsordeal met de Champions League zorgde ervoor dat zelfs je oma weet wat een PlayStation 2 is, en de hoge bazen in Japan konden rustig achterover leunen en toekijken hoe de console het ene verkooprecord na het andere brak.
Het is de vraag of Sony verstandig heeft gedaan aan de keuze om een multimedia apparaat voor het hele gezin te maken. Het is ook nog maar de vraag of Sony hier niet een prijs voor gaat betalen in de tweede ronde van de console wars die hoogstwaarschijnlijk ergens in 2006 gaat losbarsten tussen Sony en Microsoft.
Sony is niet perse arrogant geworden maar richt zich gewoon op een veel bredere doelgroep en daarbij wordt de hardcore gamer nog wel eens over het hoofd gezien.


PSone, still going strong.

ZOLANG DE ILLUSIE MAAR STANDHOUDT



In het soort games waar ik het meest van houd, van die games die je meenemen naar nieuwe werelden vol geheimen en verrassingen, is de illusie dat je je daadwerkelijk in die wereld bevindt van groot belang.
Deze illusie staat of valt in de eerste plaats met de artistieke vormgeving van die wereld. In dat opzicht doet het er voor mij niet toe hoeveel polygonen er door het beeld schieten, hoe hoog de resolutie van de muren is en of er misschien ook tricks worden uitgehaald om bepaalde tekortkomingen van de hardware te verhullen. Zolang de illusie maar standhoudt!
Met games als Ico, Ratchet & Clank en Kingdom Hearts hebben vakbekwame spelontwikkelaars bewezen dat de PS2 qua betoverende omgevingen geenszins onder hoeft te doen voor Cube of Xbox, al kost het misschien wat meer tijd en moeite om deze te programmeren.
Echter, als je door dergelijke meeslepende meesterwerken wandelt, maak je je toch geen moment druk over de ontwikkeltijd of de rekenkracht van de CPU. Who gives a fuck? Een game die er fantastisch uitziet is een game die er fantastisch uitziet, en met de spelwerelden van Deka Voice, Ico 2, Tomb Raider: AOD, Star Ocean: TTEOT en Silent Hill 3 in het verschiet, lijkt het er niet op dat PS2-bezitters qua indrukwekkende omgevingen in de nabije toekomst iets tekort hoeven te komen.

JURJEN

PLAYSTATION 2

Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com/games/tenchu3 / verwacht: 3 maart 2003

SCORE 76

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7

Tenchu is een vermakelijke stealth game die zichzelf gelukkig niet al te serieus neemt.



JEROEN



TENCHU
WRATH OF HEAVEN

Tenchu: Stealth Assassins was de grondlegger van het stealth genre. Metal Gear Solid diepte het verder uit en Splinter Cell schaafde het concept nog ietsje bij. Kan Tenchu zich meten met deze twee grootmachten?

Als ik met de deur in huis mag vallen, is met de volgende zin vrijwel alles over deze game gezegd: Tenchu is Tenchu gebleven. De game doet geen moeite om op andere stealth games te lijken, maar is zichzelf; rauwer en minder gelikt dan een MGS of Splinter Cell.
Je bent dus geen super soldaat die beschikt over allerlei hightech snufjes of een holster waarin je een heel magazijn aan wapens kwijt kunt; nee, je bent nog steeds een ninja die, sluipend over de daken, zich van schaduw naar schaduw bewegend, zijn dagelijkse portie vijandelijke hoofden doorboordt en keeltjes doorsnijdt.

STEALTH KILL

Het lijkt wel alsof Tenchu niets is veranderd door de jaren heen, en dat is deels waarom het cijfer is zoals het is.
Wederom kruip je in de huid van Rikimaru en Ayame om opdrachten voor jouw lord Gohda uit te voeren, en wederom is het weer sluipen en killen wat de klok slaat.
Dit derde deel is nog meer gericht op de stealth kills dan de voorgaande delen. Het levert nu namelijk het een en ander op om de vijand z'n keel door te snijden, te onthoofden, z'n rug te breken, het hart eruit te trekken of een zwaard door zijn smoel te rammen.
De beloning voor het killen zonder gespot te worden, is een Japans leesteken. Verzamel je op deze manier negen tekens dan ben je een move rijker. Zo kun je bijvoorbeeld aan het plafond hangen of een nieuwe combo verdienen. Let wel dat je per level maar één extra move kunt incasseren.

NADEEL

In Tenchu: Wrath of Heaven kun je niet, zoals in deel 2, zwemmen en lichamen verbergen. Het is echt back to the basics waarbij het vooral jammer is dat de intelligentie van de computergestuurde bewakers zo gering is. Zo kan een bewaker tijdens een gevecht van het dak afvallen en vervolgens weet hij niet meer waar jij bent. Na tien seconden staakt de man zijn zoektocht en loopt wat heen en weer.
Dit soort zaken had natuurlijk verbeterd moeten worden omdat met een dergelijke A.I. het spel nu gewoon te makkelijk is, zelfs op hard.
Een zaak die het spel (op een irritante manier) dan weer wat moeilijker maakt, is het ontbreken van een save functie tijdens de missies. Ben je net lekker bezig maar verkijk je je op een sprong en stort je in de diepte, dan is het retry van voren af aan.



Oud Japans gezegde: "Wie beslopen wordt is een sufferd... als hij trekt een rieten mand over zijn snufferd."

MULTIPLAYER

Wel nieuw in dit deel is de Multiplayer mode, waarin je met z'n tweeën tegen elkaar of met elkaar een aantal missies kunt spelen.
In de Co-op mode zijn er vijf missies die samen afgewerkt kunnen worden. Erg leuk maar als je ze allemaal een paar keer gedaan hebt, is de lol er wel vanaf.
Wat de replay waarde wel ten goede komt, is het gegeven dat ieder personage zijn eigen verhaallijn heeft. Dus naast het verhaal van Rikimaru is er ook dat van Ayame en zelfs van het geheime derde karakter Tesshu. Tel daarbij op dat iedere missie verschillende layouts heeft wat betreft de positie van de bewakers en je hebt in hoofdlijn telkens een andere game.
Tenchu heeft dan wel een beetje stilgestaan in z'n ontwikkeling maar het blijft een zeer genietbare game.



"Hij die grijnzend op z'n einde wacht, is zeker niet degene die het laatste lacht."



"Treurig is het lot, voor de sukkel die een zwaard gestoken krijgt door hersenpan en strot."



"Voor openstaande jasjes dient men te waken; anders krijgt men zonder twijfel met een tepelknijper te maken."



"Wie het gevaar willens en wetens blijft negeren, zal dra z'n schepper met een bezoek vereren."

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com / verwacht: februari 2003

GAMECUBE

JURJEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	80

Niet zo verrassend en evenwichtig als de voorganger maar ook de tweede Monkey Ball staat weer bol van de tijdloze gameplay.



MONKEY BALL 2

Een klein jaar geleden bracht Sega een bijzondere bal naar de kubus van Nintendo. Niet alleen bijzonder omdat er een aap in zat maar vooral omdat Super Monkey Ball goed was voor een verrassende mix van even pure als tijdloze gameplay. De game was wereldwijd behoorlijk succesvol en het zal dus niemand verbazen dat er inmiddels een tweede Monkey Ball aan is komen rollen.



Het duo apiceck/aaphuis moest het vooral van hun sterke service hebben.

In voorgaande Monkey Ball (p)reviews heb ik zo'n beetje alle flauwe woordgrapjes die je over apen en ballen kunt verzinnen wel uit mijn systeem geperst, dus laat ik me voor de verandering eens beperken tot de droge feiten (niet zo opgelucht kijken graag!).

De harde kern van Monkey Ball 2 wordt nog steeds gevormd door de levels voor één speler, (de screens zijn van de mini-games) waarin je met één duim de omgeving in alle richtingen kantelt om de bal met de aap naar de finish te rollen. Deze levels worden dit keer opgediend in twee spelvarianten: Story en Challenge.

In de Story mode zijn de levels door een flinterdun verhaaltje in tien werelden verdeeld, bepaal je zelf in welke volgorde je alle levels in zo'n wereld uitspeelt en mag je levels onbeperkt opnieuw proberen.

De Challenge mode valt terug op de hardcore basisregels uit de voorganger, hierin kies je uit drie moeilijkheidsniveaus (Easy, Advanced, Expert) en beschik je over een beperkt aantal levens en continues om deze speltypes te voltooien. Als je goed genoeg hebt gepresteerd, krijg je toegang tot de niveaus voor de echte bikkels (Expert Extra, Master).



'Een aap op een fiets, hoe vind je zoiets?' Nou een aap in een boot is ook behoorlijk idioot.

GIMMICKS

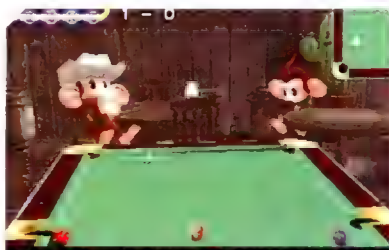
In mijn preview van oktober was ik razend enthousiast over de nieuwe "ballenbak vol speelplezier", zoals ik het toen nog noemde. Nu ik aanzienlijk wat uurtjes heb doorgebracht met de complete versie, is mijn roldrang toch ietwat getemperd. Naar mijn idee hebben de mannen van Amusement Vision hun visie iets te veel van amusement naar gimmicks verlegd, waarmee ze de moeilijkheidsgraad op een cheesy manier hebben opgepompt.

Nu ben ik in de loop der jaren natuurlijk ook een beetje een luxe spelertje geworden maar toch, al op het Advanced niveau beginnen sommige gimmicks, zoals die vallende poortjes, me wat te frustreren. Om de bal in sommige levels van Expert of Expert Extra door het poortje te jassen moet je beschikken over (A) een bovenmenselijk gevoel voor timing (B) heel veel geduld of (C) dom geluk. Met een combinatie van B en C ben ik de meest frustrerende levels inmiddels gepasseerd, maar ik had er niet zoveel plezier mee als in deeltje één, waarin de uitdagingen naar mijn idee wat eerlijker en evenwichtiger waren.

UITGEKLAAGD

Oké, oké, opa is uitgeklaagd want voor de ware hardcore gamers, die jongens die nog steeds bezig zijn om snelle tijden te scoren in de Masterlevels van de voorganger, is de hoge moeilijkheidsgraad alleen maar een pre natuurlijk.

En al met al levert Monkey Ball 2 veel meer spanning, uitdaging en waar voor zijn geld dan de zoveelste 'interactive realistic adult movie', of hoe ze die inspiratieloze shit tegenwoordig ook maar mogen noemen. Na dit schrijven begint het toch alweer een beetje te kriebelen en ik denk dat ik zodadelijk toch nog maar eens een poging ga wagen enkele van de lastigere levels te klaren. Een goed teken. ◄



Een zuipende chimp, dus daar komt die term apelazerus vandaan...



Pas op daar komt die Italiaan Baffi-aan. Hahaha.

MINI-GAMES BEOORDEELD

Een opsomming van de mini-games voor een tot vier personen, met tussen haakjes een zeer beknopte indicatie van de inhoud en het cijfer waarmee ik de mini-game beoordeel:

Monkey Race 2 (Mario Kart Light – 7), **Monkey Fight 2** (Diet Smash Bros Melee – 8), **Monkey Target 2** (kruising tussen Parachute Atari 2600 en Pilot Wings SNES – 6), **Monkey Billiards 2** (compleet verslingerend biljartspel – 9), **Monkey Bowling 2** (zo suf dat het leuk wordt – 7), **Monkey Golf 2** (uitgebreider dan in de voorganger – 8), **Monkey Boat** (besturing is veel te lastig – 4), **Monkey Shot** (House of the Dead light – 7), **Monkey Dogfight** (Starwing light – 6), **Monkey Soccer** (de hectiek van tafelvoetbal – 5), **Monkey Baseball** (te traag en beperkt naar mijn smaak – 5), **Monkey Tennis** (Diet Mario Tennis – 7).

PC

SCORE 90

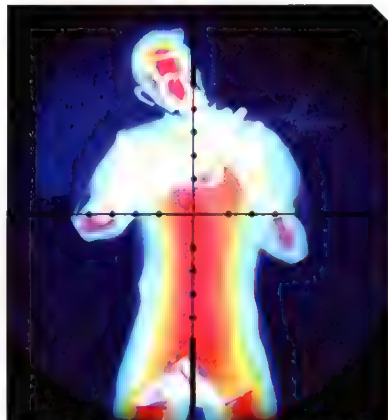
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	9	9

Raven Shield zet de nieuwe standaard in tactical shooters. Dit 'terroristen uitschakelen op eredivisie niveau' zal Ubi Soft's prijzenkast weer aanvullen.

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Na Ghost Recon keren Red Storm en Ubi Soft terug naar de roots van de Tom Clancy reeks. Raven Shield laat het Regenboogteam weer in volle glorie uitrukken...

Ontwikkelaars lopen tijdens het maken van een spel vaak tegen een paradox aan; het is de paradox van het realisme. Enerzijds willen spelers uit de realiteit van alledag gehaald worden om zich te laten onderdompelen in een alternatieve wereld vol dromen en fantasie. Anderzijds worden gamers steeds veeleisender op het gebied van A.I., interactiviteit en vrijheid.
Een Mario game hoeft niet realistisch te zijn in de letterlijke zin van het woord. Het heen en weer springen met pratende paddestoelen is in die game volkomen legitiem. De Rainbow Six serie zit aan de andere kant van het spectrum. De makers proberen de realiteit in haar nieuwe game juist wél zo dicht mogelijk te benaderen, echter, binnen de conventies van computergames.
Realisme dus in gedrag van vijanden, uiterlijk, wapens, geluid en mogelijkheden van je SWAT Team. De perfectie van al deze factoren werd het credo tijdens de ontwikkeling van Raven Shield.


Yep, het is een Franse commando; dat zie je aan de beperkte hersenactiviteit.


"Sapperdeflap, kijk ik zomaar recht in de ogen van een heel lelijk PU-lezertje."


Volgens mij is die gozer de ladder zat. Hahaha.

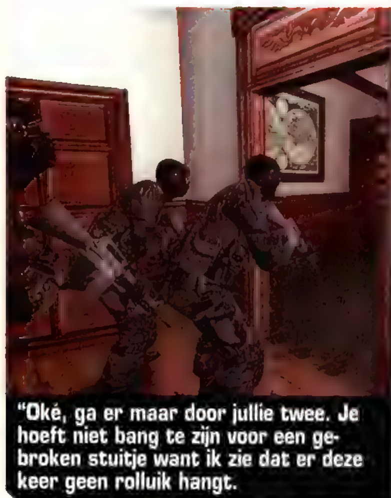
PLANNEN & CONTROLEREN

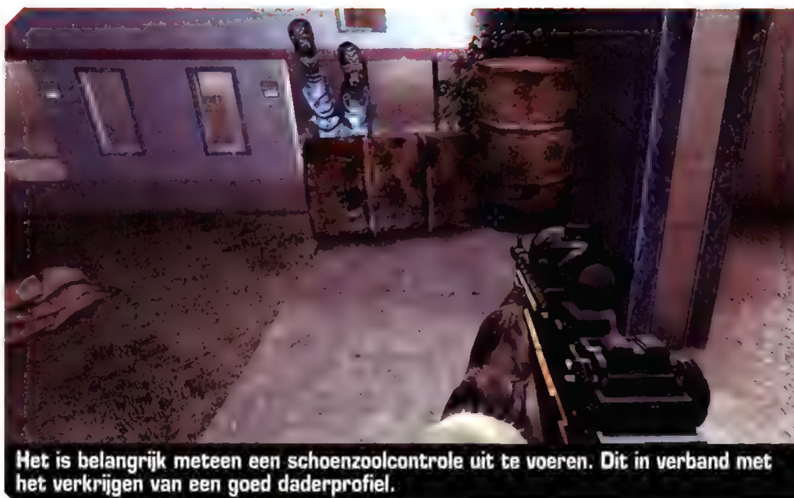
Net als bij de voorgaande RB 6 games is er de pre-planning. Dit is deze keer een stuk simpeler gemaakt. Je krijgt op een fraaie 3D map te zien waar de kritieke punten zich bevinden. Daarnaast kun je waypoints neerzetten voor je Red, Gold en Green Teams. Als dit je allemaal te veel is, kun je ook gewoon een default planning inladen.
De controle van jou en je teams is zeer eenvoudig en overzichtelijk. Je wisselt met page-up en pagedown tussen de teams en het geven van bevelen is kinderlijk eenvoudig. Wanneer je vlak voor een deur staat, verschijnt er een deuricoon; is het icoon wit gekleurd dan kun je deze deur op een kiertje openen om de omgeving te verkennen (om het

Red Storm Entertainment / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.raven-shield.com

VERWACHT: 20 MAART




"Oké, ga er maar door jullie twee. Je hoeft niet bang te zijn voor een gebroken stuitje want ik zie dat er deze keer geen rolluik hangt."


Het is belangrijk meteen een schoenzoolcontrole uit te voeren. Dit in verband met het verkrijgen van een goed daderprofiel.

hoekje kijken) óf in een keer open smijten. Het kiertje kijken gaat overigens super met je muiswieltje.
Sta je iets verder van de deur dan licht het icoontje grijs op. Door dan de spatiebalk in te drukken kun je uit een cirkelmenu commando's kiezen. Keuzes als Open & Clear, Open, Grenade & Clear of Open & Grenade zijn snel gemaakt, waarna je ook nog het type van de granaten kiest (gas, rook, flits, frag). Daarna kun je achterover leunen terwijl jouw drie teammaten in perfecte formatie de kamer veilig stellen. Een kind kan de was doen...


"Waarom ben ik van alle beroepen van de wereld uitgerekend helmentester geworden."

A.I.

De A.I. is over het algemeen zeer indrukwekkend. Ook deze keer ontkomt Raven Shield niet aan die incidentele boef die tussen een muur blijft plakken of een teamlid dat in de lucht blijft hangen na het beklimmen van een ladder maar deze voorbeelden zijn gelukkig op de vingers van een hand te tellen. Bovendien had Ubi Soft ten tijde van dit schrijven nog genoeg tijd om de boel glad te strijken.
Het merendeel van het spel voelde ik me behoorlijk safe, mede gezien het feit dat mijn teamleden me op luttele centimeters volgden en ze voortdurend de omgeving aftuurden naar bad guys.
Ook de terroristen staan hun mannetje. De ene keer geeft een terrorist zich paniekerig over en kun je hem handboeien, de andere keer vecht hij zich liever dood voor volk en vaderland.
Start je een missie voor de tweede of derde keer op dan zullen de baddies zich anders gedragen en op andere plaatsen opduiken. De bots reageren net zo onvoorspelbaar en gevarieerd als echte mensen. Hierdoor is Raven Shield ouderwets onvergefelijk; één afzwaaiende kogel en het is einde oefening. Precies zoals het hoort in deze game.


"We zijn verkeerd man, dit is een seniorenwoning. Ruik die sigarenrook en kijk naar die neuspulkjes onder de stoel. Dat wordt cirkeltjes zetten in het Praxis-krantje."

UNREAL SIX?

De looks van de game zijn indrukwekkend en Ubi Soft gebruikt de nieuwe Unreal Techniek op velerlei fronten. De texturen zijn niet zo high-res als bij UT 2003 maar de omgevingen ogen authentiek en overtuigend.
De verschillende missies weten keer op keer te prikkelen en variëren van een donkere olieraffinaderij tot een gijzeling in een bank, een missie in de besneeuwde bergen van Zwitserland tot een shootout in een koelcel.
De physics engine is ook overgenomen van UT 2003 waardoor neergeschoten karakters overtuigend hun laatste adem uitblazen. Ze vallen met een schreeuw van relingen, zakken langzaam in elkaar of gaan onderuit wanneer je ze in hun benen schiet.

MULTIPLAYER

De multiplayer geeft eveneens waar voor je doekoes. Ook hier geldt; één kogel in je kop en het is game over. Dan moet je wachten tot het rondje is afgelopen alvorens je weer opnieuw kunt deelnemen.
Ook de vondst om een ronde op de strafbank plaats te moeten nemen als je een teammaat per ongeluk neerknalt vind ik goed bedacht. In de tijd dat je wacht kun je overigens wel snel je uitrusting aanpassen.
De multiplayer valt uiteen in Adversial en Cooperative speelmodes. In Adversial neem je het op tegen andere spelers en hierbij kun je kiezen uit Survial, Team Survival, Disarm Bomb, Hostage en Escort Pilot.
In Cooperative modes werken verschillende ingelogde spelers samen om een aantal objectives te vervullen. Modes zijn Mission, Terrorist Hunt, Hostage Rescue, Defend en Recon. Deze modes zijn stuk voor stuk zeer aantrekkelijk en zouden Counter Strike wel eens flink de wind uit de zeilen kunnen nemen.
Het leuke is dat alle nieuwe features uit singleplayer hier eveneens goed werken. Met verschillende granaten kun je andere spelers eerst desoriënteren voordat je ze doorzeeft.

DEFINITIE

Zoals Tony Hawk 4 als de ongekroonde koning van de Extreme Sports games wordt beschouwd en Championship Manager Season 02/03 als dé standaard geldt voor voetbalmanagers, zo is Rainbow Six: Raven Shield de trotse aanvoerder van het Tactical Teambased FPS genre.
Ubi Soft en Red Storm zijn erin geslaagd om de game te voorzien van een flinke injectie realisme zonder dat dit de fun en de gameplay in de weg komt te staan en dat is een knappe prestatie. Vooral de makkelijkere planfase zal een heleboel gamers aanspreken, terwijl de fans van het eerste uur nog steeds aan hun trekken komen.
De game heeft daarnaast alle tactieken, wapens en anti-terroristen goodies die je van een serieuze game als deze mag verwachten, en het ziet er ook nog eens super uit. Maar bovenal is het de onderhuidse spanning tijdens de missies die voor een ultieme sensatie zorgt. ◀

AANKLEDEN

Voor gamers die van aankleden en uitdossen houden heeft Raven Shield dozijnen geweren, guns, uitrustingen en uniformen waarmee je de kloeke mannen en vrouwen van de Rainbow Six eenheid naar eigen inzicht kunt uitdossen.
Alle wapens klinken en gedragen zich als hun evenbeelden uit de realiteit met als gevolg dat sommige machinegeweren wel en andere niet door hout kunnen.
Ook scopes, dempers, thermal vision, night vision en mini-lenzen kun je op en aan je wapens monteren.

PC

SCORE **85**

GRAPHICS **9** REPLAY **6** GAMEPLAY **8**

Unreal II is bizar mooi maar inhoudelijk niet baanbrekend. Zeer zeker een hele fijne en fraaie shooter maar net niet het meesterwerk waarop ik zo vurig had gehoopt.



UNREAL II: THE AWAKENING

Eindelijk, eindelijk, eindelijk.... Unreal II is een feit. Kan het spel zijn zelf geschapen torenhoge verwachtingen waarmaken? Is dit dé nieuwe standaard in first-person shooters?

Een dikke drie jaar is Unreal II al in ontwikkeling. Vanaf het moment dat de game "gelekt" was op het internet hielden Legend en Infogrames de informatiekraan echter stijf dichtgedraaid. We vergaapten ons aan de hemelsmooie screenshots die online binnendruppelden en draaiden duimen. Totdat, een week voordat de game in de winkels lag, we eindelijk een exemplaar van een koerier in ontvangst konden nemen.

MARSHALL DALTON

In Unreal II speel je John Dalton, een Terran Colonial Authority Frontier Marshall, die in een saai gebied in space de orde moet handhaven. Je thuisbasis is de Atlantis; een ruimteschip met drie bemanningsleden: een piloot, een wapenexpert en Aida.
Vooral first officer Aida springt in het oog door haar strakke buikje, haar slangentatoeage op datzelfde buikje en haar opgepompte voorgevel die Lara's tweeling doet verbleken. Aida heeft naast de looks ook de brains; zij houdt je tijdens het spelen op de hoogte via de radio, brieft je en zorgt voor sarcastisch commentaar. Ook Dalton zelf heeft het handboek van smart-ass oneliners op zak en die pakken wonderbaarlijk leuk uit.
Het zijn vooral Aida en Dalton die daadwerkelijk tot leven komen tijdens het spel dankzij de korte gesprekken. De multiple choice antwoorden zijn een leuke gimmick maar hebben op geen enkele wijze invloed op de verdere gameplay.
Via een kleiner ruimtescheepje vlieg je van en naar de Atlantis en na elke missie hang je rond op de Atlantis voor wat chit-chat alvorens je weer lock & load verder knallen mag.

ALIEN ARTEFACTS

Zo saai als Dalton aanvankelijk denkt dat zijn job is, zo hectisch blijkt het te zijn. Vanaf het eerste moment dat de Atlantis een SOS

Legend Entertainment / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unreal2.com / verwacht: out now




"Stopppuuuh, toen ik zei 'well done' had ik 't niet over de bereidingswijze van mezelf!"


"Wat zit je daar nou met van die kleine oogjes? Oh sorry, ik laat je wel effe rustig schijten."


"Ik zei nog tegen die verkoopsters, ik wil een pak dat een beetje afkleedt. Nou de volgende keer neem ik m'n klandizie naar die shop van jou, hoor."


Vorige maand hadden we een prijsvraag waarin je als prijs met je eigen hoofd in een game kon komen. Zo te zien, heeft onze uitgever gewonnen.

krijgt, gaat het goed mis. Wat er precies aan de hand is, ga ik je niet verklappen maar het komt er op neer dat er buitenaardse artefacts bestaan die zeer gewild zijn bij de diverse aliens.
Onder andere de Skaarj keren terug op het toneel. Sterker, slimmer en talrijker dan voorheen. Maar ook je superieuren zijn gebrand op het bezit van de artefacts en sturen meteen een squad mariniers om het eerste artefact op te halen. De geoefende lezer heeft waarschijnlijk wel door waarom die artefacts zo hot zijn en anders zul je daar gedurende het spel wel achter komen...

UNREAL GRAPHICS

De graphics van Unreal II zijn ongeëvenaard. Tijdens het spelen zul je echt meerdere malen het wauw effect beleven. Het zijn daarbij vooral de latere levels die je werkelijk van je stoel laten vallen.
Sowieso is de schaduwwerking de extra sfeermaker waarbij draaiende ventilatoren en schaduwen van monsters voor het nodige kippenvel zorgt.

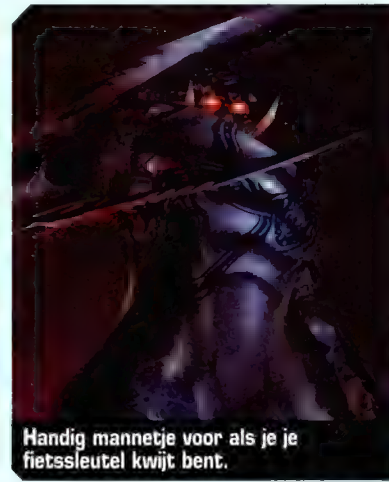
De weirde levels zijn ditmaal out of this world en weten keer op keer te verbazen.
De tweede missie land je bijvoorbeeld in een moerasgebied waar enorme bomen tot in de hemel rijken en dwarrelende vuurvliegjes meteen de toon zetten. Natuurlijke habitat loopt er ongestoord rond terwijl jij de buurt verkent en je vergaapt aan de vreemde flora en fauna. De enorme bomen zijn er overigens niet voor niets zo blijkt later wanneer diverse monsters zich schuilhouden in de takken voor een sneaky hinderlaag.
Iedere missie vindt ergens anders plaats en dat zorgt voor de nodige visuele afwisseling. Een bevroren maan waar het altijd sneeuwt, uitgestrekte bergen en heuvels, benauwde gangetjes en enorme arena's. Indoor en outdoor levels wisselen elkaar goed af, maar het kunstukje is toch wel het binnenste van een levende planeet. Weirder dan dit krijg je het niet en deze levels doen qua typering soms zelfs wat Metroid Prime achtig aan.
Zorg ook nu weer dat je goed behuisd bent. Een 1GHz met een GeForce 3 is toch wel het minste, maar dan loopt alles ook prima.

MISSIES

De missies zelf zijn niet zo gevarieerd als de graphics en betreden over het algemeen eerder bewandelde paden. Het verhaal heeft wel wat weg van Halo, al kent het op een gegeven moment een leuke draai. Soms ga je alleen op pad, soms samen met knallende mariniers.
Een leuke afwisseling zijn zogenaamde defence onderdelen waarbij je hordes aanstormende baddies van je moet afslaan terwijl je wisselt tussen afweergeschut. Toch vervalt ook Unreal II in standaard onderdelen waarbij je van de ene lift in de ander hopt, hendels omzet, deuren opent om bij andere hendels te komen en ga zo maar door. Deze onderdelen zijn allemaal legitiem en passen in de voortdurend doorrollende verhaallijn maar tillen zichzelf niet boven het gangbare uit.
De sfeermomenten doen dat wel. Zoals de keer dat je vast komt te zitten in de lift, het licht langzaam uitgaat, de lift in de schacht ineens naar beneden lazert (in het pikkedonker) en je het snuiven en grommen van een aanstormend monster hoort. Uiteindelijk davert er een groot beest door het dak de lift in. Het blijkt een Skaarj die met zijn vlijmscherpe klauwen je maar al te graag aan repen scheurt. Natuurlijk pomp je de buitenaardse pain in the ass vol lood.
Ook naar het einde toe ontpopt Unreal II zich op grootse wijze en zou je willen dat de makers met al hun missies zo creatief te werk waren gegaan. Het spelen met de snipergun is zonder meer een genot en de laatste twee missies zijn de beste singleplayer die ik in tijden in een shooter heb mogen ervaren.


Dit zijn echt de moeilijkste plaatjes om bijschriften bij te maken. Vooral als je onder een te lage tafel zit.


"Stop maar met zoeken, ik heb 't geroken; hier is die gast die dit hele level zo verschrikkelijk loopt te stinken."


Handig mannetje voor als je je fietssleutel kwijt bent.

UNREAL II: THE AWAKENING


Deze kraanbestuurder is een echte pro. In level 14 haalt ie met z'n machine zelfs een splinter uit iemands kleine teen.


"Schiet af die gasten, dit is al de derde keer deze week dat ze onze plantjes vertrappen omdat ze hun bal over de muur geschopt hebben!"


Ik dacht vanochtend, ik doe eens iets geks. Ik trek gewoon m'n fel blauwe pakje met lichtgevende armstukken aan.

A.I. & WAPENTUIG

Twee zaken die goed moeten zitten in een shooter zijn de A.I. van de baddies en het wapentuig waarmee je de baddies om zeep helpt. In beide gevallen slaagt Unreal II prima voor dit examen. Er is verschil in A.I. maar dat is altijd acceptabel. De Izarians bijvoorbeeld, een soort aapachtige klimbeesten opereren in groepen en zijn snel maar niet al te dodelijk. De Skaarj zijn een stuk pittiger, ontwijken je schoten en weren munitie af met hun klauwen.

Later kom je nog met menig beest oog in oog, waaronder een aantal pittige boss battles, en ook enorme, gemuteerde spinnen ontbreken niet. Van een afstand lijken ze niet al te gevaarlijk maar de beesten kunnen enorme sprongen maken waar je bang van wordt. Vooral de Queen Spider ... oeps, spoiler alert!

Ook menselijke huurlingen maken het je van tijd tot tijd zeer lastig. Denk aan de bots in UT 2003 en dan op het hoogste A.I. level.

De wapens doen lekker hun ding en per missie vergaar je nieuwe. Leuk is dat de kettingrokende technicus aan boord van de Atlantis je wapens na iedere missie onderzoekt zodat die er steeds weer extra functies bij krijgen. De vuureffecten van de vlammenwerper en de shotgun zijn overigens de mooiste die je ooit hebt gezien.

REPLAY

Van te voren was bekend dat Unreal II geen multiplayer component zou bevatten, en die is er dus ook niet. Persoonlijk heb ik daar geen enkele moeite mee. Als je online wilt fraggen in Unreal II-achtige settings, speel je UT 2003. Was er wel een online mode geweest, dan had deze game nog langer op zich laten wachten. Bovendien, van alle singleplayer shooters die ook een multiplayer mode in zich hebben, blijven er slechts een paar daadwerkelijk lang boeien.

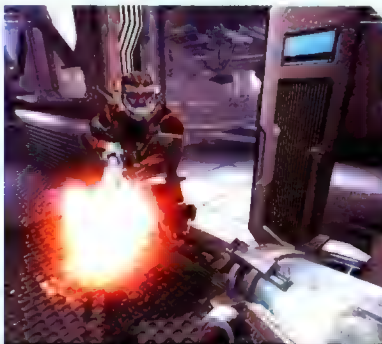
Dat maakt Unreal II een fraaie, maar ietwat korte experience waar ik persoonlijk vrede mee heb. Die tien uur gameplay die ik her en der heb gelezen op internet is echt onzin. Dan rush je door de game heen zonder de gesprekken te volgen of zonder een keer dood te gaan. Zeer onwaarschijnlijk dus. Denk eerder aan een dikke twintig uur; naar mijn mening net lang genoeg.

Whizzkids die hun hand niet omdraaien voor het maken van een mapje, kunnen bovendien met Unreal Ed aan de slag. En als jij het niet doet, zullen genoeg andere leden van de gaming community het voor je doen. TC's, stand-alone missies en al dan niet officiële add-ons zullen met het verstrijken van de tijd zeker het licht zien.

ODE AAN HALF-LIFE

Toch lijkt Unreal II helaas wat te veel op andere shooters uit het voorbije en recente verleden. Vooral Half-Life moet een belangrijke inspiratiebron zijn geweest. Sommige spelonderdelen zijn zelfs letterlijk overgenomen alleen in een modern jasje gestopt. Zoals de straal licht die door metaal en steen heen smelt en waar je over heen moet springen en onder door moet kruipen.

De monster met tentakels aan de plafonds in Half-Life, zijn nu spinnenlarven waar slijm uitspat en babyspinnen uitkruipen. Niet te benijden overlevenden worden onder deuren doorgetrokken of doormidden gespietst, net op het moment dat je aan komt rennen... it's Half-Life all the way, maar met de Unreal II looks van nu.


"Waar hebben ze jou die proppenschieter verkocht? Het doet me denken aan toen ik die ontstoken pisbuis had."


En toch was het toernooi om het intergalactisch kampioenschap driebanden in een heel plezierige sfeer begonnen.


"Hè, hè, daar zal je 'm hebben. Jezus man, je bent nog trager dan een PU-bezorger met tegenwind."

Het is allemaal niet erg maar het geeft wel aan dat het first-person shooter genre qua inhoud aan vernieuwing toe is. Vernieuwing die Unreal II slechts sporadisch biedt. Dezelfde toetssteen zal Doom III wachten, want ook daar verwachten we meer dan alleen een grafische revolutie.

Dit alles wil natuurlijk niet zeggen dat Unreal II geen puike game zou zijn, integendeel. Het is een kwaliteitstitel die er schitterend uitziet en je behoorlijk wat plezier oplevert. Echter, pas richting het einde van het spel gloort er iets van de briljante klasse die de makers in zich hebben, en daar had ik graag meer van gezien... ◄

MEER UNREAL WARFARE GAMES

De Unreal Warfare techniek is niet onopgemerkt gebleven. De engine, die door het leven gaat als Unreal Tech, is al door vele softwareontwikkelaars gekocht om zelf games mee te maken en de lijst met nieuwe titels groeit nog steeds. De volgende PC games maken bijvoorbeeld gebruik van de nieuwste Unreal techniek: Splinter Cell, Rainbow Six: Raven Shield, Thief III, Deus Ex 2, Devastation, een geheim project van Scion Studios, Lineage II, The Y-Project, America's Army en Postal 2.

VETTE KORTING

VOOR NIEUWE ABONNEES

BIJ EEN ABONNEMENT OP



3D SUBWOOFER SYSTEM VAN SWEEX T.W.V. € 54,-



3D SUBWOOFER SYSTEM T.W.V. € 54,-

- Maximaal vermogen 750 watt PMPO
- Magnetisch afgeschermde satelite speakers
- Subwoofer beschikt over een aparte voeding welke afzonderlijk uit te schakelen is
- Frequentiebereik subwoofer: 20 Hz - 150 Hz
- Frequentiebereik satelite speakers: 20 Hz - 150 Hz
- Harmonische vervorming: 0,03% (1Khz)
- Audio input kan onder andere gebruikt worden voor 4.1 en 5.1 geluidskaarten, CD en DVD spelers

NEEM NU EEN ABONNEMENT EN BETAAL GEEN € 54,- MAAR € 10,- VOOR DEZE 3D SUBWOOFER SYSTEM!

JAARABONNEMENT + 3D SUBWOOFER SYSTEM TOTAAL: € 44,80.
JE BETAALT MAAR € 10,- VOOR DE 3D SUBWOOFER SYSTEM.

JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING. JE BETAALT DAN SLECHTS € 29,- VOOR 12 NUMMERS (2 GRATIS)

WOON JE IN BELGIË EN WIL JE EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, BEL DAN: 02-556 4140

ABONNEREN KAN OOK VIA WWW.POWERWEB.NL



BEN JE AL ABONNEE VAN POWER UNLIMITED, MAAR WIL JE TOCH DEZE VETTE AANBIEDING SCOREN? GA DAN SNEL NAAR WWW.POWERWEB.NL/ABOKADO VUL JE GEGEVENS IN EN MISSCHIEN WIN JE WEL DEZE 3D SUBWOOFER! DEZE MAAND GEVEN WE ER 5 WEG!

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Deze aanbieding geldt voor Nederland. Voor een abonnement in België bedragen de kosten € 35,- per jaar exclusief welkomstgeschenk.

XBOX / PLAYSTATION 2 / PC
Konami / Tel: 030-6622332 / www.metalgear.com / verwacht: april 2003

SCORE 81

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Substance is een regelrechte poort van de PS2 game Sons of Liberty met toevoeging van 500 VR Missions. Leuk voor wie het nog niet kent.


BORIS

METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE



Iedereen die mijn Substance preview van vorige maand heeft gelezen, weet dat er niet al te veel is toegevoegd aan de, in mijn ogen, volledig overhypte spionage topper.

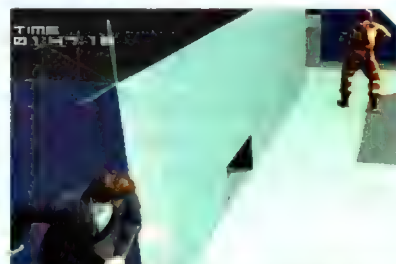
Voor iedereen die mijn preview niet heeft gelezen zal ik het nog even kort samenvatten. De "ultieme" spionage game MGS 2 die zijn opwachting maakte op de PlayStation 2, verschijnt nu ook op de Xbox. Konami heeft er niet al te veel tijd en moeite in gestoken en zodoende ziet de game er nauwelijks beter uit dan op de PS2.
Er deden verhalen de ronde als zou je deze keer wél de hele game kunnen spelen met Solid Snake maar dat blijkt onzin te zijn. Wel zijn er een handvol zogenaamde Snake Tales; missies die er later een beetje zijn bijgegooid en min of meer het verhaal van Metal Gear Solid 2 volgen. Je kunt ze inderdaad met Solid Snake spelen maar de missies kennen geen cutscenes en worden daarom botweg ingeleid door een lap tekst.
De enige reden voor diegenen die MGS 2 al kennen om deze game eventueel op de Xbox te spelen, zijn de VR Missions. Net zoals er voor de PSone ooit een aparte Metal Gear Solid add-on uitkwam die The VR Missions heette, is er nu dus ook zoiets voor Substance, die overigens ook in deze vorm uitkomt op PC en notabene PS2!

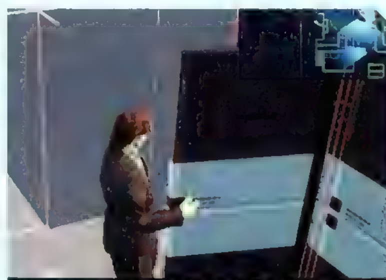
VR MISSIONS

Deze VR Missions zijn leuk, al hebben ze geen verhaal en houden ze geen enkel verband met het plot van Substance. Je kunt ze beschouwen als een soort van training in de gameplay van Metal Gear Solid en dat werkt goed.
Soms komt er een boel behendigheid bij kijken en soms zijn het echte puzzels. Mijn favoriete missies zijn die waarbij wapens een belangrijke rol spelen. Die zijn behoorlijk lastig want de meeste VR Missions spelen zich af in een relatief kleine ruimte. Je kunt dus niet zomaar wegrennen als je ontdekt wordt zoals dat in de game bijvoorbeeld wel kan. Natuurlijk zijn er ook een paar interessante extra's te verkrijgen in deze 500 extra missies maar daarover ga ik je helemaal niets verklappen. Ga dat zelf maar uitzoeken.

SUBSTANCE

De naam Metal Gear Solid: Substance doet vermoeden dat het hier gaat om een nieuwe Metal Gear Solid game maar dat is dus absoluut niet het geval! Dat kan ook niet want anders zou de verzamelde wereldpers waarschijnlijk op zijn kop staan omdat Metal Gear Solid 2 nu eenmaal gezien wordt als het equivalent van de heilige graal als het gaat om gamen.
Persoonlijk vind ik al die aandacht zwaar overdreven. Dat wordt nog maar eens een keer onderstreept tijdens het spelen van deze Substance game. De substance (inhoud) bestaat namelijk voor 80% uit geouwehoer via de Codec. Dat was al zo in Sons of Liberty en dat is nu weer zo. Daarnaast had Konami nu een mooie gelegenheid gehad om alle minpunten van de game weg te werken en eindelijk eens een waardige opvolger van Metal Gear Solid te produceren. Maar dat is natuurlijk niet het geval. Je speelt nog altijd met Raiden, de guards zijn nog altijd zo goed als blind en het verhaal kan nog steeds niet in de schaduw staan van de Metal Gear game op de PSone.
Misschien moet je zelf maar beslissen of je de paar slecht uitgewerkte Snake Tales en de 500 uiterst vermakelijke VR Missions reden genoeg vindt om deze game in huis te halen, waarbij ik er voor het gemak van uit ga dat je deze game ook al gespeeld hebt op de PlayStation2. Mocht dat niet het geval zijn dan kan deze Xbox-versie een leuke traktatie zijn voor een lang regenachtig weekend.


"Tja, dan kan je wel tien keer roepen 'kom maar in m'n holletje' maar ik heb al met iemand afgesproken."


De ingang van nachtclub De Roze Reet-Ridder was alleen bij insiders bekend.


"Een mens kan tegenwoordig niet eens meer rustig z'n neus poederen."


"Ik vind het best lekker hoor schat, maar kun je niet effe wachten tot we binnen zijn?"


"Nou knulletje, ik weet niet wat je normaal allemaal uitspookt met dat kachelpookje van je maar waarvoor wil je 'm nu gebruiken? Noem eens een reden. Hahaha."

Sega / Infogames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com / verwacht: maart 2003 GAME BOY ADVANCE

BORIS | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 76

GBA bezitters worden zwaar tekort gedaan de laatste tijd. Poorts, poorts en niets dan poorts. Gelukkig kan Sega de pijn een beetje verzachten.





"Jongens, kijk eens naar boven, naar dat prachtige cijfer dat we voor deze game krijgen van Boris. Cheer up!"

SONIC ADVANCE 2

Ik heb mijn Game Boy Advance al een hele tijd. Ik heb een stapel games waar de meeste GBA fans gek van zouden worden maar op een of andere manier zijn er maar twee games die altijd mee gaan op reis: Tetris en Metroid Fusion....

Het is treurig maar waar; 90% van de games die de laatste tijd op de Game Boy Advance uitkomen zijn niets anders dan goedkope poorts. Deze poorts maken Nintendo's hand-held tot een soort derderangs retro-machine die bij lange na niet de allure heeft die de GBA ooit had.

Gelukkig zijn er developers zoals Sega die wel een boel waarde hechten aan kwaliteitgames. Sonic Advance 2 is weer een mooi voorbeeld van een titel die zijn hoge verwachtingspatroon waarmaakt. Gelukkig maar want GBA bezitters zijn daar wel even aan toe, al zeg ik het zelf.

STEKELIGE VRIEND

Sonic Advance op de GBA was een groot succes. Het was een van de best verkochte platformgames op Nintendo's handheld dus het is geen verrassing dat onze stekelige vriend opnieuw zijn opwachting komt maken.

Het verhaal achter zijn tweede avontuur is even kort als onzinnig dus dat laten we voor het gemak even voor wat het is. Wel willen we je graag vertellen dat de vier helden van het eerste deel weer terug zijn. Naast Sonic, kun je spelen met Tails, Knuckles en de sexy Amy Rose maar daarnaast is er een nieuw karakter: Cream het konijn. Met haar flapgrage oren kan zij niet alleen extra hard lopen maar ook nog eens vliegen. Een leuk karakter voor beginners omdat de besturing wel extra simpel lijkt. Maar ja, zo ingewikkeld zijn de overige figuurtjes in deze game nou ook weer niet.

Snelheid, daar draait het uiteindelijk allemaal om en het lijkt wel alsof deze game nog sneller is dan zijn voorganger. Maar... bezint eer ge begint want er zijn maar weinig verrassingen voor spelers die in één keer door een level razen. Een beetje nadenken en goed kijken, levert al snel een boel secrets op.

LORD OF THE 300 RINGS

Een paar van die secrets zijn te vinden in de vele bonuslevels die deze game kent. In tegenstelling tot de vorige game, spelen de bonuslevels zich deze keer af in een soort abstract ontworpen omgevingen waarin je binnen een bepaalde tijd driehonderd ringen moet zien te verzamelen. Driehonderd lijkt veel maar als je goed bent, kun je de zogenaamde ring multipliers gebruiken. Dat wil zeggen, als je een hele rits ringen in één keer pakt, je ringpercentage een veelvoud wordt van het werkelijke aantal.



"Vlieg met me mee naar de regenboog, rainbow..."

Skills zijn dus van levensbelang, zeker omdat een robot je achtervolgt en je ringen al snel weer afgepakt worden als je het opfokt.

Als je het goed doet word je beloond met een Chaos Emerald. Er zijn er in totaal zeven. Er zijn ook zeven zones waarin je speelt en het is opvallend dat al deze zones zeer goed zijn ontworpen.

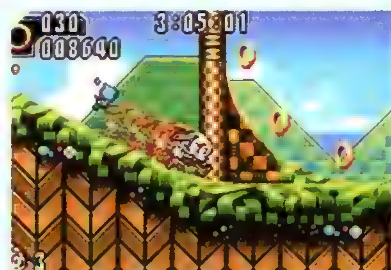
De afwisseling is perfect en de sfeer in de levels is werkelijk van een hoog niveau. Dat komt mede omdat de graphics nu nog beter zijn dan in de vorige Sonic game en dan heb ik het over de soundtrack nog niet eens gehad....



Tja, Link gebruikt een boomblaadje, Tails z'n staart, Rayman z'n haar... ik verbaas me nergens meer over.



Op de Neo Geo Pocket Color heb ik ook een heel mooi Sonic-spelletje, hoor.



Nee, het ligt niet aan het plaatje, je moet de PU stilhouden als je 'm leest.

PC — Microids / Mindscape / Tel: 020-4953030 / http://www.microids.com / verwacht: out now

SCORE 64 | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SKATE

Zeg nou eerlijk, er is voor de doorgewinterde RTS-liefhebber toch niks mooiers dan de hele wereld in je macht te krijgen? War And Peace geeft je die mogelijkheid.

WAR AND PEACE

Het is niet makkelijk hoor, om een Real-Time Strategy game te maken waarin je niet een land of continent, maar de gehele aardbol af dient te struinen om uit te groeien tot de ultieme veroveraar. Microids heeft een poging gedaan maar is daar slechts ten dele in geslaagd.
Het strijdgewoel speelt zich af rond de 19e eeuw. De veroveringsdrang van landen als Engeland, Frankrijk en Rusland was destijds behoorlijk groot; deze landen zijn, samen met het Ottomaanse Rijk, Oostenrijk en het Pruisische Rijk speelbaar.
Al snel werd me duidelijk dat dit geen standaard RTS-game is. Je weet wel: gebouwtjes in elkaar timmeren, zorgen voor genoeg voedsel, grondstoffen winnen en legereenheden creëren om vervolgens de tegenstander te lijf te gaan. Nee, bij deze game komt veel meer om de hoek kijken. Misschien wel te veel...

ONDERHANDELEN

Diplomatie speelt nooit zo'n grote rol in de meeste RTS-games, maar in War And Peace is het een belangrijk facet. Het is namelijk amper te doen om de missies te volbrengen zonder de hulp van bondgenoten. Het uitwisselen van informatie (vaak op het wetenschappelijk vlak) en het handelen in grondstoffen als goud, helpen jou om je streven naar werelddominantie te kunnen verwezenlijken.
Nu verloopt dit natuurlijk niet zonder slag of stoot; er zijn immers genoeg andere landen die hetzelfde doel voor ogen hebben. Zij zullen jouw leger en vloot willen vernietigen om vervolgens je steden (in totaal zijn er zo'n 183) in hun bezit te krijgen. Onderhandelen is dus een uiterst belangrijke bezigheid om succesvol te kunnen zijn. Da's op zich best een aardige invalshoek, alleen vind ik dat daardoor de aandacht op de echt leuke dingen van een RTS-game (het uitbreiden van units en gebieden en natuurlijk de historische battles) behoorlijk naar de achtergrond gedrukt worden.

TÉ GROOT

Misschien heeft Microids de zaakjes wel iets té groot willen aanpakken. Nobel hoor, om bijna de complete aardbol op de map te zetten, maar dit maakt het geheel dermate onoverzichtelijk dat je soms van gekkigheid niet meer weet wat je nou precies te doen staat.
Een overzichtelijkere interface had hier ook een positieve bijdrage aan kunnen leveren, maar de gameplay van WAP is niet het sterkste punt van de game.
Het idee is in ieder geval prima, maar als de uitwerking ervan nogal wat te wensen overlaat, houd je niet meer over dan een gemiddelde RTS-titel. Jammer.


Nu noemen ze dit precisiebombardementen, vroeger gewoon schoten voor de boeg.


"Wauw de piramide van Cheops! En nou wil jij beweren dat niemand z'n digitale camera bij zich heeft."

PS2 / XBOX / PC / NGC — Empire Interactive / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.bigmothatruckers.com / verwacht: out now

SCORE 72 | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7 | BORIS

Big Motha Truckers is zo'n typisch 'weekend-spelletje'; best aardig maar 't heeft niet veel om 't lijf.

BIG MOTHA TRUCKERS

Jaaaa, lieve lezertjes; dat is lachen, toch met die naam? Het lijkt namelijk net of er wat anders staat, maar dan blijkt het spel toch opeens over truckers te gaan. Nou ze moesten me wegdragen hoor...
Je begrijpt dat het spel in Amerika al weer op de nominatie stond voor een boycot maar gelukkig bleken er geen oneerbare zaken in de game te zitten en hebben we hier gewoon te maken met een stukje digitale Redneck verheerlijking en daar is in de States altijd wel een plekje voor in de schappen te vinden. Nu de Europese lancering voor de deur staat, leek het ons een goed moment om eens kritisch naar de game te kijken. Gelet op de inventiviteit van de gasten die deze titel bedachten, ging ik er in principe vanuit dat ook de gameplay niet veel voor zou stellen. Maar je weet 't nooit; misschien is er toch ergens een klein stukje kwaliteit te bespeuren? Anyway, we gingen op onderzoek uit en ontdekten een soort trading-game maar dan met truckers in plaats van vracht- of ruimteschepen.

HANDELEN

Big Motha Truckers combineert dus het racen met een soort RPG handels-element en het resultaat is eigenlijk best aardig. Begrijp me niet verkeerd, het racen stelt niet zo heel erg veel voor en het handelssysteem gaat ook niet al te diep maar als je alles bij elkaar optelt, is het best een vermakelijk geheel geworden. Een van je taken is om uit te vinden welke producten in welke plaatsen het meeste geld opleveren, zodat je kunt incashen op je spulletjes in je laadruimte. Erg moeilijk is dat niet en voor je het weet heb je met je verdiende geld een gekoelde vrachtwagencombinatie gescoord en vervoer je kaas, vlees en andere bederfelijke waren die flink wat opbrengen (als je ze op tijd weet af te leveren). Met dat verdiende geld kun je weer een betere vrachtwagen kopen of je ouwe helemaal optunen.
Verwacht geen maandenlang spelplezier want het duurt niet lang voordat je bent uitgekeken op de nieuwe vrachtwagens en de onzin die je er allemaal op kan installeren. Maar voor het zover is, heb je best wel gelachen met deze game en dat is toch uiteindelijk waar het allemaal om draait.
Geen wekenlang plezier dus maar een weekendje fun moet genoeg reden zijn om deze Big Motha Truckers eens een keertje te gaan huren bij je lokale videotheek.


"Sorry smeris, maar ik kon niets zien. M'n groot-rijbewijs waaide voor m'n ogen."


Die #$%!&! afstandsbediening. Dat is al de derde keer dat die truck uit zichzelf wegrijdt.

Stormfront Studios / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / http://lordoftherings.ea.com / verwacht: 14 maart 2003 GAMECUBE / XBOX

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 SCORE 80

Niet langer is EA's versie van The Lord Of The Rings exclusief voor PS2. The Two Towers is zeer binnenkort ook op Xbox en NGC verkrijgbaar.

THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Onlangs zag ik voor de derde keer The Two Towers. Ik weet het, ik ben een Tolkien freak maar het is dan ook een waanzinnig goede film in mijn nederige optiek.
Voor iedereen die de film(s) ook zag en beschikt over een GameCube en/of Xbox (en geen PS2) is EA's The Two Towers een zeer bijzondere game. Het is rechttoe, rechtaan hack & slash maar laat tegelijkertijd wel de adrenaline door je lijf gieren. Ik ben nog steeds onder de indruk van de manier waarop het spel de actiescènes uit de eerste en tweede film samensmelt tot een spetterend geheel. DVD kwaliteit filmbeelden gaan simultaan over in het spel en andersom, wat de speler daadwerkelijk het gevoel geeft in de film mee te spelen.
Als Aragorn, Gimli of Legolas (de drie karakters verschillen licht van elkaar) mag je in diverse missies en levels hordes Orcs en andere monsters uit Mordor bevechten.
Nadat je een level Uruk-Hai en ander gespuis door midden hebt gekliefd, krijg je punten die je weer gebruikt voor upgrades en combo-moves. Een simpel maar doeltreffend concept: hoe stijlvoller je hakt, hoe meer punten je scoort.

THE TWO HOURS

Jammer is wel dat EA in de tussenliggende maanden geen enkel extraatje bij de Cube of Xbox-versie heeft gestopt. Geen extra karakters, geen betere graphics, niks. Dat doet niets af aan de sensatie die je tijdens het spelen ervaart, maar er had meer in gezeten.
Vooral op de Xbox zijn de graphics in sommige gevallen ondermaats. Nog steeds ogen de vechtbewegingen soepel en smooth en gebeurt er van alles op je scherm, echter, een grafische update is wel het minste dat je mag verwachten wanneer er zoveel tijd tussen de poorts zit. Sommige spelers noemden deze game bij release op PS2 al voor de grap The Two Hours. Toegegeven met één karakter is de game redelijk snel uit te spelen, maar wil je alle geheime extra's (interviews met de acteurs, commentaar van de makers, secret character) behalen, dan zul je met alledrie de helden Middle Earth moeten doorkruizen. Dat is geen straf want de doordenderende gameplay is, zeker voor Tolkien fans, zeer bevredigend. The Two Towers is ook als spel op de Xbox en NGC een fraai stukje entertainment. ◄


"Hoe vaak heb ik je al gezegd dat je je eerst behoorlijk aankleedt voordat je een dorp uitmoordt."


"Je kunt het remedial teaching noemen, maar ik zeg gewoon bijlles. Hahaha."

Relic Entertainment / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.relic.com/product/impossiblecreatures / verwacht: 28 februari PC

JAN GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 7 SCORE 70

De makers van de RTS-klassieker Homeworld houden binnenkort hun nieuwe creatie ten doop. Gekke wetenschappers kunnen zich helemaal uitleven met het kloonfeest van Impossible Creatures.

IMPOSSIBLE CREATURES

Klonen is alleen lang geen toekomstmuziek meer. Wie kent niet stier Herman of schaap Berta? Impossible Creatures gaat veel verder dan het klonen van schapen en koeien; in deze RTS kun je allerlei dieren ongegeneerd met elkaar mixen.
Tot die wonderlijke ontdekking komt Rex Chance; de kloeke held van deze game. Na een bericht van zijn lang verdwenen vader reist hij af naar een eilandje in de stille Zuidzee en stuit daar op de Sigma-technologie waarmee je kunt koken in de keuken van het dierlijke DNA.
De gestoorde wetenschapper Julius houdt zich daar ook schuil en wil Sigma gebruiken om de wereld aan zijn voeten te krijgen.
Aan jou de taak om als Rex verschillende dieren te vangen, hun DNA in de computer te stoppen en te gaan experimenteren. En voordat je het weet heb je een kudde sprinkleeuwen, nijlraffen, en tijgioenen. Dankzij DNA materiaal kun je verschillende eigenschappen van beesten bij elkaar voegen en nieuwe beesten maken. Dit om Julius te stoppen en je te verdedigen tegen zijn aanvallen.


Leuk die Zebratijgers maar ik ben meer benieuwd naar een Zebrapad.

MIX & MATCH

Hoe gaat dit in zijn werk? Je kiest bijvoorbeeld de poten van een sprinkhaan en plakt die aan het lijf van een luipaard. Je noemt dat beest vervolgens luihaan of springpaard en je hebt een agressief beest dat ook nog eens ver kan springen. In totaal kun je zo, naarmate je verder komt in de game, duizenden en duizenden combinaties maken. In totaal moeten er 40.000 verschillende beesten te maken zijn die overigens niet altijd daadwerkelijk nut hebben.
De computer herkent automatisch de plus- en minpunten van je creaties. Jammer is dat de game hier min of meer stopt. Het mixen en matchen van beesten met elkaar is erg leuk en inventief maar de gevechten zijn matig uitgewerkt. Je kunt je beesten niet controleren of formeren, dus het is aanvallen en dan maar hopen dat het goed komt.
Het strategisch karakter ligt in het maken van units, in plaats van het vechten ermee. Met als resultaat zoveel mogelijk beesten uit je lab stampen en dan een tankrush naar de basis van de vijand. Ook de overige RTS conventies zijn achterhaald en voegen weinig toe.
Het getuigt van lef dat Relic iets nieuws heeft geprobeerd maar de game als geheel valt toch een beetje tegen. RTS fans moeten de demo zeker bekijken en het klonen is absoluut een bevredigende bezigheid, maar hier had meer ingezeten. ◄


Als ik deze een naam mocht geven, koos ik voor een Nielseroen.

SPLINTER CELL OP PLAYSTATION 2 & GAMECUBE

GECHECKED IN SHANGHAI

SPLINTER CELL VOO



R NGC EN PS2

Na het succes van Splinter Cell op Xbox en PC, sluipt Sam Fisher deze lente & zomer naar de PS2 en de NGC. Boris & Jan vlogen helemaal naar China waar Ubi Soft - Sjanghai momenteel de laatste hand legt aan de kersverse console versies.

Met een dubbel gevoel vlogen we naar China. 'We' waren in dit geval Boris (ook namens GameKings), Jan (namens PU) en Ubi Soft coryfee Marcel Keij.
Waarom een dubbel gevoel? Opwinding enerzijds omdat we naar het andere eind van de wereld vlogen en ons een kleine week konden laten onderdompelen in een totaal andere cultuur. Scepsis anderzijds, omdat we ons afvroegen wat we in hemelsnaam nog zouden kunnen toevoegen aan alles dat we al geschreven hadden over Splinter Cell en Sam Fisher. De Xbox-versie hebben we van A tot Z belicht in dagboeken, preview(s) en de review, en de PC-versie staat elders in deze PU.
Natuurlijk is het fantastisch nieuws voor de PS2 en Cube bezitters dat ze deze spionage-topper binnenkort ook op hun favoriete platform kunnen spelen, maar om ons daarvoor helemaal naar China te vliegen? Deze twijfel bleek al snel ongegrond. Niet alleen bekleedt Ubi Soft in Sjanghai een unieke positie op de Chinese gamesmarkt die sowieso dag en nacht verschilt van andere continenten, ook bleken beide console versies allesbehalve 1 op 1 poorts te zijn. Neem daarbij de vele gezichten die Sjanghai te bieden heeft en je hebt genoeg stof voor een divers Special Report.

COMMUNISTISCH

China is als een van de weinige landen ter wereld nog echt communistisch. Vandaar dat Boris zich enigszins gespannen met zijn GameKings camera & bijpassende gear door de Chinese douane wurmde. Buitenlandse journalistiek staat in China al snel gelijk aan spionage en met het Griekse geintje aangaande vliegtuigspotten in ons achterhoofd, kijk je wel even 1,2,3 uit voordat je met een camera en een microfoon op het Plein van de Hemelse Vrede een reportage gaat schieten.
Gelukkig waren we niet in Peking maar in Sjanghai en dat scheelt een slok op een borrel. Sjanghai is het centrum van de handel en er zit heel veel geld. Je dient er zelfs een speciaal paspoort voor te hebben anders komt heel China er naartoe.
Moderne wolkenkrabbers staan naast oude tempels en grauwe kantoren staan vlakbij oude kraampjes en stalletjes. Sjanghai is een stuk 'westerser' en dus ook vrijer dan de rest van China; het doet een beetje denken aan Tokio alleen minder hightech.
Ubi Soft's kantoor is hier gevestigd om verschillende redenen. De kosten zijn beduidend lager dan in de rest van de wereld, er zit heel veel onontgonnen talent en de gamesmarkt is relatief jong en dat biedt mogelijkheden voor de toekomst.
Ubi Soft heeft voor Splinter Cell op PS2 en GameCube een heus dreamteam samengesteld waarbij de beste krachten uit Parijs, Montreal en Sjanghai samenwerken aan de console-versies. En met resultaat...

SAM OP PS2

Om te beginnen, en dat is verrassend, is Splinter Cell op PS2 geen poort. De ontwikkeling van de game is in april 2002 van start gegaan en de game is van scratch opgebouwd. Natuurlijk is de algemene verhaallijn hetzelfde en ook de levels kennen we, maar toch ook weer niet. Sommige levels zijn net even anders waardoor je niet blind de routes, deuren, ramen en luiken zult weten te vinden als je de Xbox-versie hebt gespeeld.
Ook is de moeilijkheidsgraad aangepast waarbij het verschil tussen Normal & Hard veel groter is. Normal is voor de casual gamer, Hard is echt voor de hardcore achterban.
Maar er zijn ook exclusieve PS2 features. Wat te denken van een watertandend mooie introfilm die niet zou misstaan op het witte doek. In deze prelude zie je de twee Third Echelon agenten op een fatale missie. Sam wordt benaderd om deze twee agenten terug te vinden. De introfilm spat van je scherm en heeft veel leuke verwijzingen naar andere blockbuster films.
Interessanter is een PS2 exclusieve missie die bestaat uit vier levels en goed is voor een additionele twee uur gameplay. Deze missie is knap in het bestaande verhaal verwerkt en laat Sam in een nieuwe outfit (sneeuwcamouflage) een missie in een Nuclear Powerplant spelen. We mochten deze levels al even onder handen nemen en ze zitten zo op het eerste gezicht steengoed in elkaar.



Twee beelden uit de exclusieve missie voor de PS2.


"Jan dat kán echt niet. Denk toch aan de door onze lezers immer zo gerespecteerde normen en waarden!"

SAM OP GAMECUBE

Op de Cube is er geen exclusieve missie. De Cube-versie lijkt nog het meest op de Xbox-versie qua inhoud maar ook nu is er een leuke extra. Ubi Soft maakt dankbaar gebruik van de linkmogelijkheid met de GBA. Prik de GBA in de Cube en je

SHOPPEN IN CHINA

Wist je dat twee derde van alles wat er op de wereld geproduceerd wordt uit China komt? Stel je dat eens even voor. Van alle voorwerpen die er in je huis staan, in je kast hangen of die je op straat ziet, komt meer dan 60% uit China.
Vreemd genoeg worden vrijwel alle in China gemaakte artikelen naar het buitenland verscheept om daar voor veel geld verkocht te worden en blijft er maar bitter weinig over voor de Chinezen zelf. Echt niet dat ze daar 150 euro gaan betalen voor een paar Nike's om maar even wat te noemen.
Daarom staan de Chinezen bekend om het kopiëren. Elke fabriek in China lijkt een broertje te hebben die exact dezelfde spullen produceert zonder dat daar rechten over betaald worden.
Niet alleen CD's, DVD's, horloges en merkkleding maar ook games worden in China massaal nagemaakt.
Een tochtje over een klein marktje in Sjanghai leverde ons het volgende op: DVD's van Lord of The Rings: Two Towers, Gangs of New York en Die Another Day (0.75 Euro per stuk), 4 Fleece truien van North Face (6 Euro per stuk), twee goeie namaak Rolexen en een IWC horloge (12 Euro per stuk) en vier paar Nike sokken (1,50 Euro). En toen hadden we nog drie dagen shoppen over...



SPLINTER CELL OP PLAYSTATION 2 & GAMECUBE

GECHECKED IN SHANGHAI





"Weet je waarom die Chinezen spleetogen hebben? Omdat bij hen de sleutelgaten overdwars zitten!"



Ubi Soft maakt voor de Splinter Cell Cube-versie gebruik van de linkmogelijkheid met de GBA



Als je dit spel niet met samengeknepen billen speelt, zijn de gevolgen zeer pijnlijk.



Nou jongeman, wees blij dat je moeder dit niet ziet. Spelen met vuur, het moet niet erger worden met jou!

GBA verandert in een radar waarbij witte en rode pijltjes laten zien waar Sam en de guards zich in het level bevinden.

Daarnaast kent de Cube variant bonusmissies die nog het meest doen denken aan de VR missies van MGS. Ze vormen geen intergraal onderdeel van het verhaal maar zijn leuke extra's. Zo is er een bonuslevel waarbij Sam zonder gadgets en







PlayStation 2.

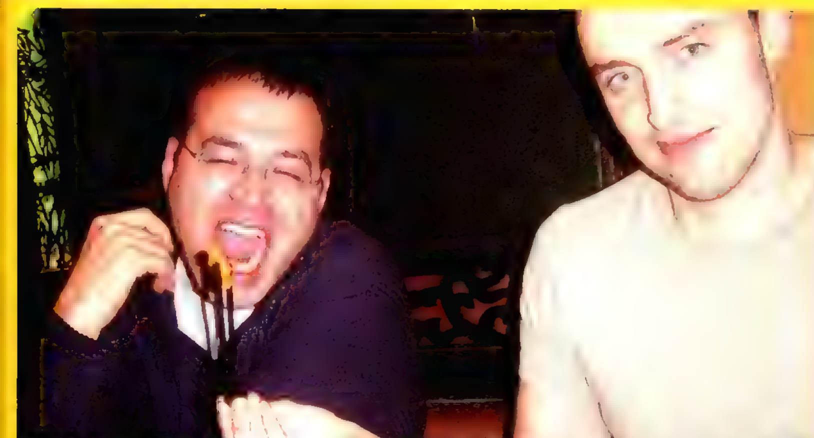
GAMEN IN CHINA

Veel Chinezen weten niet eens dat ze namaak merken kopen en wat maakt het ook uit? De kwaliteit is hetzelfde want het komt allemaal uit dezelfde fabriek. Onder deze omstandigheden probeert Ubi Soft zijn PC games in China op de markt te brengen.

Natuurlijk is dat niet makkelijk want geen enkele Chinees gaat meer betalen voor een game dan op de locale markt. Daarom liggen nieuwe spellen van Ubi Soft voor RMB 25 (ongeveer 2 Euro) in de winkels. Ja, ja, je hoort het goed. In China kan je nieuwe originele games voor 2 Euro officieel in huis halen.

Natuurlijk is dat niet erg lucratief maar stel je even voor dat er in China anderhalf miljard mensen wonen. Over een paar jaar, als de mensen wat meer geld (over) hebben voor PlayStation 2's en Xboxen, heb je daar een potentiële markt van honderden miljoenen gamers. Als een game daar goed verkoopt dan is het gelijk kassa.

Op dit ogenblik hebben Nintendo en Microsoft nog geen plannen om hun consoles in China op de markt te brengen maar Sony wel met de PS2. Hopelijk dat ook die begrijpt dat je illegaal kopiëren tegen kunt gaan door de prijzen laag te houden. Misschien dat ze in Europa dan ook nog wat gaan leren van die wijze Oosterse les.



Ubi Soft medewerker Marcel Keij kon totaal niet met eetstokjes overweg. Om uithongering te voorkomen moesten Jan en Boris hem geregeld bijvoeren.

wapens begint en zo snel mogelijk het einde moet halen. Ander bonusmissies speel je dan weer met de GBA. Een leuke vondst.

GAMECUBE & PS2 VS XBOX

Al moet je ieder spel op zijn merites beoordelen, toch kun je niet om bepaalde vergelijkingen heen.
Ten eerste de graphics. Op de Xbox zijn deze donkerder en daardoor iets sfeervoller. De PS2 en de Cube-versies zijn beduidend lichter zonder overigens het spel van schaduwlicht los te laten. Toch heeft de Xbox game net wat meer sfeer. Maar voor beide versies geldt dat de graphics indrukwekkend zijn.
Ubi Soft weet de PS2-versie zeer fraai in beeld te brengen en andere developers vallen keihard door de mand nu we Sam op Sony's console hebben gezien. Respect.
De GameCube-versie mag er grafisch ook zijn. Superscherpe beelden en high-res texturen zorgen voor eyecandy die menig Nintendo fan zal laten spinnen van genot.
Voor beide console-versies is bovendien de interface op de schop gegaan waardoor je nu direct kunt switchen in je inventory tussen je gadgets en wapens, een stuk makkelijker dus.
Al met al is het goed om te zien dat gamers van beide systemen geen snel aftreksel van de Xbox-versie krijgen, maar zowel inhoudelijk als uiterlijk een volwaardige topgame mogen verwachten. Hier kunnen andere developers een voorbeeld aan nemen!

SAM OP PC

Opvallend is dat de Ubi Soft Splinter Cell op PC vooralsnog niet uitbrengt in China. En dat terwijl de PC markt daar de enige gamesmarkt is (nog wel) en Ubi Soft hier bovendien marktleider is.
Sommige van jullie zullen wel vermoeden waarom de game niet in China uitgebracht wordt. De content in Splinter Cell waarbij de Chinezen tot op de helft van het spel in een kwaad daglicht worden gesteld, ligt zeer gevoelig. Als Sam op de Chinese ambassade aan het inbreken is, kun je bijvoorbeeld kogels afvuren op de schilderijen met beeltenissen van communistisch kopstuk Mao... Over dat soort zaken zijn ze in China not amused.
Het omgooien van het script en het bewerken van de levels (bijvoorbeeld China wordt Noord-Korea) kost gewoonweg meer geld dan het oplevert. Dus geen Splintel Cell met Sam Fishel hier voorlopig.

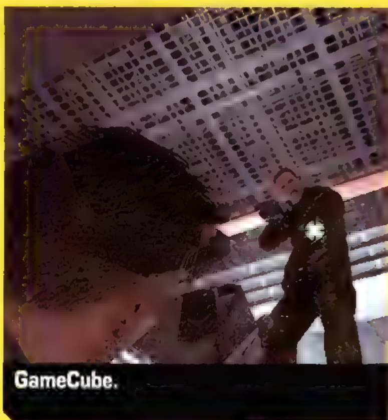
SAM OP GBA & XBOX

Naast de linkversie met de Cube (waar je geen cartridge voor nodig hebt), komt Sammy ook zijn ding doen op de GBA. Helaas konden we die nog niet spelen maar de eerste screens ogen niet slecht. Eerlijk gezegd vragen wij ons af of de stealthy gameplay wel tot zijn recht komt in miniformaat (meer daarover in het Nieuws).
Voor de rest kunnen we nog melden dat Splinter Cell zeker sequels zal krijgen en een deel 2 zal als eerste op de Xbox verschijnen. Zover is het allemaal nog lang niet want eerst komen nog de extra SC missies vrij via Xbox Live. Ging eerst het gerucht dat we voor die missies zouden moeten gaan betalen, nu fluistert men weer dat het toch gratis zal zijn.
De developers die we tijdens een van de etentjes dronken probeerden te voeren, beloofden ons dat het écht spectaculair zou zijn.
In ieder geval zijn we voorlopig niet van Sam Fisher en Ubi Soft af, en daar mag de game-community erg blij om zijn...



Splinter Cell op de GBA is een heel andere game geworden (zie ook het nieuws).





GameCube.



SMIKKELEN IN CHINA



Eten in China is een feest en een avontuur tegelijkertijd. We hadden ons voorgenomen om een kleine week lang op zoek te gaan naar het lekkerste Chinese gerecht in Sjanghai. Niets was ons gek genoeg en lekkerbekkend probeerden we alles, variërend van luxe restaurants tot kleine bouwvallige eethuisjes waar de minder kapitaalkrachtige Chinees zelf zijn won ton soepje gaat halen.
(Trouwens, voor alle lezers die bij Chinees eten denken aan babi pang gang of smakeloze nasi met een plakje ham en twee augurkjes... ga eens langs op de Amsterdamse Zeedijk voor het echte werk!)
In ieder geval hadden wij weinig moeite om het ultieme Chinese gerecht te vinden. Na de gefrituurde slang en de gebakken eendentongetjes bleken een simpele beef in hete soep, kip in sojasaus en een omelet met ei in zoetzure olie met tomaat tot onze absolute top te behoren. Maar dan doen we de salted mushrooms en de Tja Sieuw wel zwaar tekort.

PC

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9

De sfeervolle singleplayer en de verrassende multiplayer maken van IGI 2 een action-stealth totaalpakket dat spygame liefhebbers niet mogen missen!



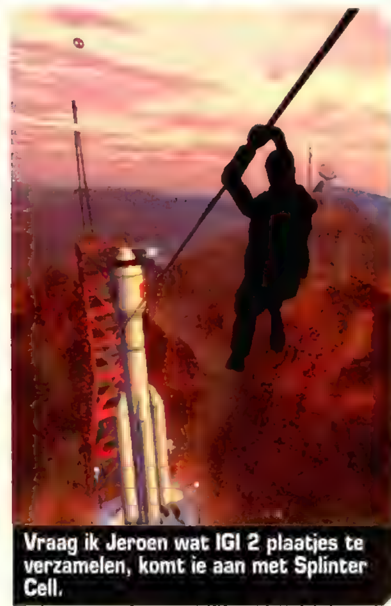


Hallo, dit is Lord of the Rings niet. Dat zijn geen enten, deze bomen staan al heeeeeel lang stil.



Nou ja! Dit is exact die plek bij Grenoble waar ik vorige maand verkeerd reed. Overigens 5 minuten voordat m'n dochter de auto volledig onderkotste. (Voor de geïnteresseerden, de stank is er nog steeds niet uit!)

IGI 2: COVERT STRIKE



Vraag ik Jeroen wat IGI 2 plaatjes te verzamelen, komt ie aan met Splinter Cell.

Sam Fisher is op dit moment de koning van de stealth. Maar SAS-agent Jones gaat al wat langer mee en komt voor de tweede keer in actie in IGI 2: Covert Strike.

Stealthgames, ik kan er geen genoeg van krijgen. Natuurlijk is niet iedere stealthgame automatisch een goed spel maar IGI 2 (IGI staat overigens voor I'm Going In) is dan ook niet zomaar een titel.
Het eerste deel werd uitgegeven door Eidos maar na het bescheiden commerciële succes was de Franse uitgever er op uitgekeken. Codemasters zag er gelukkig wél brood in want ondanks duidelijke makken in het origineel, heb ik me er destijds kostelijk mee vermaakt.

Meest storende elementen waren het onrealistische spawnen van vijanden als je een alarm af liet gaan, de A.I. in het algemeen (soms absurd goed, een andere keer te stom voor woorden) en - de nekslag voor veel gamers - het gegeven dat je niet kon saven. De irritaties wanneer je bijna een level had uitgespeeld en vlak voor de eindstreep alsnog een verdwaalde kogel opving, liepen hoog op.
Deze elementen zijn in de opvolger redelijk tot goed aangepakt. Daarnaast biedt IGI 2 een opmerkelijk, frisse multiplayer die de gameplay aanzienlijk verlengt.

BATTERIJ

De grafische engine van IGI is flink opgepoetst en opgekrikt, waardoor deel 2 behoorlijk mee kan komen met andere grafische toppers van dit moment. Het is geen Unreal 2 of UT 2003 maar de enorme outdoor omgevingen zien er puik uit en zorgen voor prima spy-gameplay.
Nog steeds heeft Jones zijn handige computer bij de hand waarmee hij de omgeving via een satelliet kan bekijken en flink kan inzoomen. Het is via dit hightech hebbedingetje dat je ook je progressie savet.
Iedere missie begin je met een volle batterij maar een keer saven (uploaden) kost batterypower. Je kunt hier per missie maar een paar keer gebruik van maken. Zo hebben de makers een middenweg gevonden tussen niet (de vorige IGI) en onbeperkt saven (de meeste shooters).
Ook de camera's zijn weer terug en die zorgen ervoor dat je altijd scherp moet blijven. Eén rinkelend alarm en iedere guard staat op scherp.
Het verhaal is redelijk basic waarbij ook nu weer een bad guy de nodig goodies gestolen heeft voor zijn evil plannen. Jones to the rescue dus.

STEALTH

Nog meer dan voorheen ligt de nadruk op sluipen en ongezien blijven. Kon je in deel 1 met snel knallen door sommige levels heen komen, hier is dat nagenoeg onmogelijk.

Innerloop / Codemasters / Tel: 026-3527523 / www.codemasters.com/igi2

VERWACHT: OUT NOW



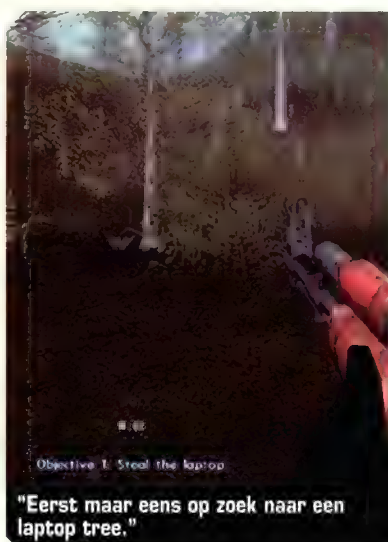
Dat is deels te danken aan een verbeterde A.I.. Geen guards die uit het niets verschijnen, maar patrouilles die elkaar alarmeren en naar je op zoek gaan (toch bleven ook nu guards af en toe stoïcijns in een deuropening staan zonder 1 mm te bewegen).
Nieuw is een uithoudingsvermogen meter. Ren je een lang stuk, dan word je moe. Het voegt weinig toe maar past wel bij het serieuze spionnentintje van het spel.
Geleend van Splinter Cell is de thermal body goggle. Heel cool om in


Dat mannetje wordt vanavond niet meer herkend door z'n tropische vissen.

het donker in een klap de oranje oplichtende lichamen van de slechteriken te spotten.
De negentien missies zijn knap aan elkaar gebreid en volgen een spannende en logische route.
Er is goed over nagedacht en het infiltreren, hacken van PC's, stelen van info en ombrengen van geboefte blijft afwisselend.
Na iedere missie krijg je een rank, afhankelijk van je tijd, kills, accuraatheid, getriggerde alarms en hoe vaak je bent ontdekt. Perfectionist als ik ben, heb ik menig missie nog eens gespeeld voor de perfecte score.

MULTIPLAYER

Multiplayer schitterde door afwezigheid in deel 1 maar in IGI 2 is het een van de sterke punten. De gameplay wordt vergeleken met Counterstrike maar dat ligt meer aan het



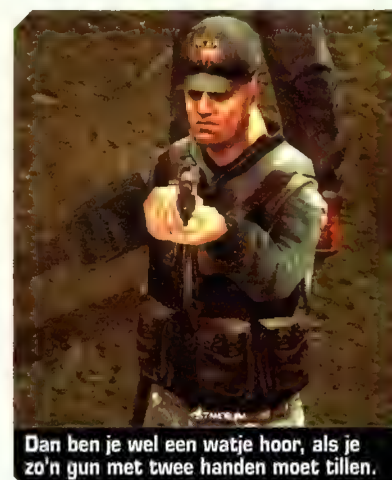
"Eerst maar eens op zoek naar een laptop tree."

thema, de opzet van het kopen van wapens en natuurkijk het feit dat je met twee teams speelt.
Toch is IGI 2 multiplayer totaal anders dan Counterstrike. Ten eerste zijn er de enorme (en fraaie) maps. Ten tweede spelen stealth en gadgets nog steeds een grote rol omdat je én objectives moet uitvoeren én je team terzijde moet staan in het ombrengen van het vijandelijke team. Zo moet het ene team bijvoorbeeld een computervirus planten terwijl het andere team de computer verdedigt. Dit kan met 16 man online of 32 via een LAN maar dat is niet het absolute maximum; stevigere machines kunnen met meer spelers aan de slag.
De uitgestrekte en fraaie maps zijn hemels voor liefhebbers van snipen met bijvoorbeeld de meesterlijke G11, al zijn de andere wapens ook niet misselijk. Opvallend is wel hoe snel je iemand uitschakelt vanaf een grote afstand. Iets meer terugslag en minder accuratesse van sommige guns had de game goed gedaan.
In totaal zijn er meer dan dertig schietijzers, alsook granaten, gadgets en healthpacks die je kan kopen. Hoe meer baddies je omlegt, hoe meer geld je krijgt voor de aanschaf van beter gereedschap.

GELD MOET ROLLEN

Tot zover is het redelijk bekende stuff maar multiplayer in IGI 2 biedt meer. Net als in Battlefield 1942 kies je zelf je spawnpoint waar je, nadat je bent neergeschoten, opnieuw het level binnentreedt. Dat heeft hier echter een veel groter tactisch gewicht mede omdat het geld kost. Wil je meteen weer deelnemen aan de strijd, dan zal je behoorlijk moeten dokken, hoe langer je wacht, hoe minder het kost (tot zelfs helemaal niets). Tegelijkertijd kan dit betekenen dat jouw team afgeslacht wordt omdat jij (uit zuinigheid) zit te wachten. Zo ben je dus steeds afwegingen aan het maken.
Ook de inzet van je satellietmap is van belang omdat je daar (soms) de vijand op kan zien om zo je moves bij te stellen. Neem daarbij de camera's die voor trigger alarms zorgen en de enorme afstanden die je moet overbruggen, en je krijgt een tactisch banket dat menig IGI fan goed zal smaken.


En dit is natuurlijk absoluut niet de Chinese ambassade waar Sam zo gaat inbreken...


Dan ben je wel een watje hoor, als je zo'n gun met twee handen moet tillen.



Jeroen blijft ontkennen, maar ik ben toch niet gek. Of heeft IGI 2 heel toevallig ook een Sam Fisher?


"Oeps ontdekt. Nou dan zit er maar één ding op: I'm going out!"

CHRIS RYAN

Splinter Cell heeft Tom Clancy maar IGI heeft Chris Ryan, een SAS-veteraan die in de Golfoorlog heeft gevochten. Daar was hij het enige lid van een achtkoppig team dat erin slaagde te ontsnappen terwijl drie van zijn kameraden gedood werden tijdens vuurgevechten en vier anderen gevangen werden genomen. Voor zijn ontsnapping uit Irak in januari 1991 werd Chris onderscheiden.
Ryan heeft Innerloop geadviseerd tijdens het maken van de game waarbij hij vooral advies gaf over de wapens en missies. Sinds hij de SAS verliet in 1994 schreef Chris Ryan een aantal bestsellers waaronder de meest recente Land Of Fire.

PC
Sunflowers / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.anno1503.com/dutch/index.html / verwacht: 14 maart 2003

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	8

Tussen Tropico, Settlers IV en Sim City 4 houdt Anno 1503 zich uitstekend staande. Uitgebreid, diep, uitdagend en dus met name voor de ervaren simmers een prima titel.


JAN



ANNO 1503

Anno 1602 was een enorm succes en dan vooral bij onze braadworst-bunkerende buren. De prequel gaat bijna een eeuw terug. Waar staat Anno 1503 anno 2003?

Anno 1503 kent een zeer diep geschakeld economiemodel waarbij alles met elkaar in verbinding staat. Een voorbeeld is het maken van (en handelen in) kleding. Wat is er bijvoorbeeld nodig voor een leren vest of een wollen onderbroek? Je hebt een katoenveld en een katoenplantage, dan wel een schapenboerderij met genoeg grasland nodig. Deze produceren wol die naar een wevershut of een weversmolen gebracht wordt. Daar komt kleding van en dat gaat dan naar de kledingwinkel. Voor leer is er een hunting lodge die op jacht gaat naar beesten. Deze vilt het beest en brengt het weer weg naar een leerspecialist en als die er mee klaar is, komt het in de kledingwinkel waar ook de wol aan de man wordt gebracht. En zo is het dus met alle onderdelen.
Ook in combat dien je je bewust te zijn van de economie. Poept bij menig RTS game een gebouwtje kant en klare units eruit, hier dienen je soldaten voorzien te worden van uitrusting en wapens en dus zul je ook die voorraad op orde moeten houden.

GELD STINKT NIET

Naarmate je je verder ontwikkelt zul je in contact komen met de andere beschavingen die stuk voor stuk verschillend reageren op jouw aanwezigheid. Je kunt trachten met iedereen vrienden te blijven en te handelen maar je kunt ook gaan knokken of een pact sluiten met een sterke buur.
De Mongolen zijn bijvoorbeeld erg agressief en oorlogszuchtig, terwijl de Eskimo's goed in de visvangst zijn. Iedere cultuur kent een ander klimaat en dat levert andere behoeftes en mogelijkheden op. Natuurlijk mogen piraten niet ontbreken en die enteren maar al te graag je handelsschepen. Je kunt ze proberen te verslaan maar je kunt ook vriendjes met ze worden. Geld stinkt namelijk niet en als je dit ooglap-dragend tuig voorziet van wapens, kanonnen en alcoholische versnaperingen, levert dat een behoorlijk duit op. Ondertussen bouw je een flink legertje op en als de tijd rijp is, maak je alsnog de 'hideout' van de piraten met de grond gelijk.


En dan nu de prijsvraag: hoeveel stippen tel je op het damhert? Onder de goede inzenders worden tien slagersbonnen voor gevulde hertenreet verloot.

EIGEN MANIER

Het leuke van Anno 1503 is dat je niet perse als een gek hoeft te gaan upgraden maar de tijd kan nemen om alle mogelijkheden te bekijken (een iets gebruiksvriendelijkere interface was daarbij overigens geen overbodig luxe geweest).
Het is prachtig om te zien hoe je miniatuur kolonies uitgroeien tot complete steden met pleinen met ingelegde steentjes en kerken met fresco's. Ook de andere culturen komen fraai tot leven en met veel kleine details in beeld; van rondrennende pinguïns bij de Eskimo's tot de kleurrijke hutjes en tempels van respectievelijk de Afrikanen en Azteken. De game ziet er minder aaibaar uit dan de Settlers maar zeker aantrekkelijk.
Verder blijft de gameplay lang boeien want als je de uitvoerige campagne hebt doorlopen, kun je je blijven uitleven in de Zandbak mode met steeds een andere tactiek...totdat anno 1404 zich aandient. ◀


"Weet je zeker dat we hier moeten zijn met die bungalow voor Stuart Little?"


"Ik heb hier in m'n agenda 1503 staan, maar weet iemand precies hoe laat?"


Pas in de 17e eeuw werd het soldaten verboden om tijdens de lunch meer dan tien glazen alcohol te nuttigen.

PORT ROYALE

Concurrent in de schaduw van Anno 1503 is Port Royale. In dat spel speel je een piraat of handelaar, lijf je steden in, ga je goudzoeken, voer je zeeslagen en zet je nederzettingen op.
Het spel heeft de pech dat 't a) geen bekende voorganger heeft b) niet door softwarereus EA wordt uitgegeven en c) door de overkill aan kerstoppers eind vorig jaar tussen wal en schip is beland.
Toch moeten gamers die perse iedere beschavingssim gespeeld moeten hebben én verzot zijn op games als Anno 1503, Port Royale zeker even checken. Nu, of later in de budgetbak.

Kemco / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.kemco.com / verwacht: maart 2003 PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

JAN	GRAPHICS	8	REPLAY	5	GAMEPLAY	5	SCORE

De makers van Batman: Dark Tomorrow wilden vooral de donkere sfeer van de comics tot leven brengen maar helaas zijn ze daarbij de basics vergeten...

BATMAN: DARK TOMORROW

In vergelijking met Ubi Soft's Batman Vengeance is Dark Tomorrow een stuk grimmiger. Batman ziet er veel stoerder uit - niet als een cartoony trekpop zoals in Vengeance – en ook de sfeer van het spel is donker.
De tussenfilmpjes zijn spectaculair en met smaak vormgegeven en er is veel aandacht besteed aan het uiterlijk van Batman en de superschurken.
Wat begint met rellen in de straat tussen verschillende bendes, loopt al snel uit de hand wanneer de commissaris ontvoerd wordt. Dit alles blijkt slechts een topje van de ijsberg, want een veel grotere duistere macht is aan het werk.
Helaas zullen veel gamers het hoe en waarom van dit spel nooit achterhalen, omdat ze deze game dan allang terzijde hebben gelegd. Dark Tormorrow wordt namelijk geplaagd door een vreselijke camera die je niet zelf kan besturen. De camera is met name enorm irritant omdat hij verspringt per veld en de besturing dus ook. Je bent dus voortdurend aan het corrigeren.
Daarbij komt dat de besturing zelf niet erg direct is en zelfs stroef aanvoelt. Het is pijnlijk maar waar: de manke controle draait voor een groot deel het spel de nek om.

COMBAT & GADGETS

Wat Spidey doet met webdraden doet Batman met zijn grapple hook en met zijn Batcable. Dat is in 't begin leuk maar steeds als je een sprong maakt, krijg je een filmpje van Batman te zien die een salto doet. Het was 1000 x leuker geweest als je dit zelf mocht doen.
Als je dan vervolgens landt, sta je ineens met je neus tegen een muur (omdat de camera weer eens is gedraaid) of val je van twintig hoog de diepte in.
Het spel kent gelukkig ook leuke elementen zoals het gebruik van je gadgets en de confrontatie met de fraai in beeld gebrachte eindbazen. De combat is simpel maar acceptabel, maar ook nu sturen de controles weer alles in de war.
Dat alles maakt van Batman: Dark Tomorrow toch wel een teleurstelling. De diehard Batman fans zullen de onvolkomenheden in de besturing en de vreselijke camera misschien nog wel slikken; het spannende verhaal dreef mij immers ook nog een hele tijd voort. Het gros van de gamers echter, zal zich ergeren aan deze beginnersfouten waardoor de game meer irritatie dan plezier oplevert. Jammer, jammer want er zat behoorlijk wat potentie in.


Goh wat staat ie er depri bij. Nou kom op, neem eerst eens een lekker warm bad man. Hahaha.


Echt 't gaat niet goed met die boy. Misschien moet ie er gewoon een keer bij Rob in. Hahaha.

Black Cactus / Microids / Mindscape / Tel: 020-4953030 / http://www.warriorkingsbattles.com / verwacht: out now PC

SKATE	GRAPHICS	8	REPLAY	8	GAMEPLAY	9	81 SCORE

Deel 1 was ondanks enkele mankementjes toch een toppertje in het RTS-genre. Zou Black Cactus dit kunstje nog een keer kunnen flikken?

WARRIOR KINGS BATTLES

Jan gaf Warrior Kings vorig jaar maar liefst een 89. Het was dan ook een zeer enerverende Real-Time Strategy game die ondanks het ontbreken van een Skirmish mode en goede multiplayer opties ook bij mij voor urenlang speelplezier wist te zorgen. Ik was dan ook erg benieuwd hoe het vervolg uit de bus zou rollen.
Warrior Kings: Battles is niet echt een 100% vervolg, maar om het nou een add-on te noemen, gaat me ook weer iets te ver; daar kent dit standalonertje namelijk te veel veranderingen en vernieuwingen voor.
Zoals de titel al duidelijk maakt, draait het hier een stuk minder om resources en meer van dat soort ongein, maar is 't battlen wat de klok slaat. Waar we dat doen? Wel, we gaan Europa in!

GENERAALS

Los van het belangrijkste gegeven dat je nu veel meer strategisch bezig moet zijn om de battles tot een goed eind te brengen, is het zo dat de aanwezigheid van generaals (in totaal zo'n 50) een belangrijke rol speelt in de game. Al snel in de game zul je merken dat de A.I. van deze gasten goed in elkaar steekt en dat de ene generaal de andere niet is.
Zo is de ene generaal goed in het opbouwen en beschermen van steden terwijl de andere weer een geboren tacticus in het strijdgewoel blijkt te zijn. Sommige generaals zijn zelfs in staat om zwakke plekken in jouw aanval en verdediging te ontdekken, mede dankzij de hulp van scouts (die jij overigens ook op pad kunt sturen). Dit mag toch wel een ingrijpende verandering genoemd worden ten opzichte van het origineel.
Daarnaast is het zo dat je geen (zoals in deel 1) vast uitgestippelde route dient te doorlopen. Je kunt zelf bepalen hoe je weg naar victorie er uitziet.
Ik kan jullie aanraden om niet in een rechte lijn van west naar oost te gaan, want je zult merken dat de tegenstand in rap tempo groter wordt. Handiger is het om rustig landje voor landje te veroveren, zodat je langzaam maar zeker een groter en sterker leger creëert dat uiteindelijk in staat zal zijn om de meest gruwelijke generaals en hun troepen te verslaan.
De twintig missies op zich geven je al genoeg waar voor je geld, maar de aanwezigheid van een Skirmish mode, een Valhalla mode (een dope capture the flag-variant waarin slechts felle strijd en belangrijke strategische afwegingen een rol spelen) en nu wél een goede online Multiplayer mode (tot acht man) zullen je helemaal een behoorlijk tijdje bezighouden.
Black Cactus heeft echt weer een knap staaltje vakwerk afgeleverd en bevestigt dat ze een niet te onderschatten speler zijn op de RTS-markt.


Olifanten als leger? Ach, gewoon een troep slagveldmuizen inzetten.


Het is vermoeiend voor het voetvolk maar bedenk eens hoeveel je uitspaart aan liftabonnementen.

GAMECUBE

SCORE **80**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	6	8

Na de remake wederom een erg fraaie horrortrip van Capcom, al begint de gedateerde gameplay hier en daar wat barsten en scheuren te vertonen.





"Gadverdamme, ik zei je toch dat 't naar stront rook. Die gast is midden in de drek van een zieke poedel getrapt!"



Billy ziet 't effe niet meer zitten.

RESIDENT EVIL ZERO

In 1996 hoort men voor het eerst over diverse 'ongebruikelijke' moordzaken in het voorstadje Raccoon City. De meeste gamers weten ondertussen welke duivelse toestanden er achter deze berichten schuilgaan, maar het plot kent nog vele gaten. In de prequel Zero belooft Capcom deze voor eens en voor altijd te dichten...

Na de remake van deel één brengt Capcom met het achtervoegsel Zero de eerste geheel nieuwe Resident Evil naar de Cube. En ook al is het 'de eerste geheel nieuwe', er is veel bij het oude gebleven.
Deuren gaan nog steeds tergend langzaam open zodat de CPU mooi de tijd heeft om de volgende statische omgeving te laden, de besturing is vrijwel identiek aan die in het eerste deel en je beschikt nog steeds over beperkte ruimte om wapens en andere gevonden voorwerpen mee te kunnen nemen.
Nieuw is het feit dat je deze voorwerpen nu waar je wilt kunt achterlaten, om deze eventueel later weer op te pikken. Dit zorgt voor minder frustratie dan het klassieke kistensysteem, maar de werkelijke vernieuwing komt in de vorm van een dubbele hoofdrolspeler.
Je begint de game met de aantrekkelijke Rebecca Chambers, een jonge agente van het S.T.A.R.S.-team, die al snel tegen de brede borstkas van de ontsnapte gevangene Billy Cohen loopt. Na wat gekibbel en achterdocht over en weer besluit het stel hun krachten te bundelen om samen een niet te stuiten stroom gruwelwezens het hoofd te bieden.

DUBBEL KNALLEN

De toevoeging van een dubbele hoofdrolspeler geeft een leuke twist aan de beproefde survival horror. Het werkt echt goed! Tijdens gevechten sta je gezellig met z'n tweetjes te knallen, waarbij je je side-kick zelfstandig kunt laten richten en schieten, maar eventueel ook zelf kunt besturen met de C-stick.
Als de twee in dezelfde kamer staan, kun je ook onderling voorwerpen uitwisselen, bijvoorbeeld om de munitie een beetje gelijkelijk te verdelen. In de loop van het avontuur wordt het duo regelmatig gesplitst, vrijwillig of noodzakelijk, waarna je met een druk op de X-knop kunt overspringen van het ene naar het andere personage. Best spannend, omdat Rebecca een stuk minder sterk is dan Billy, en als één van hen het slachtoffer wordt van de alom loerende gruwelwezens, is het voor beide 'game over'.

ZEKER SCHRIKKEN

Goede horror herken je aan de momenten dat je eigenlijk niet wilt weten hoe het verder gaat. Van die momenten waarop je tegen een film roept "nee domme trut, natuurlijk moet je niet die kelder ingaan!" (Terwijl je vriendinnetje zich huiverend in je armen nestelt.)
Anders dan in een film, verzet de hoofdpersoon in een videogame echter geen stap zonder jouw input. In een game ben je plots zelf de domme trut die de kelder ingaat. Je maag zegt 'weg van hier', terwijl je hoofd zegt 'ja maar ik wil weten hoe het verder gaat!', totdat je er bijna een beetje onpasselijk van wordt.
In de remake kreeg ik dergelijke gevoelens bijvoorbeeld toen ik naar dat huisje in het bos was gedwaald, waar volgens mijn aanwijzingen een verminkte gruwel genaamd Lisa Trevor huisde. In Code Veronica bekroop me eenzelfde soort gevoel, toen ik het onheilspellende optrekje van Alexia en Alfred betrad en zag op welk een lugubere wijze deze olijke tweeling hun trappenhuis had versierd.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.capcom.com / verwacht: maart 2003



In Zero ontbraken dit soort momenten een beetje. Af en toe is het zeker schrikken, en ik wil niet ontkennen dat mijn hartslag door slimme tricks (zoals het plots geheel wegvallen van de muziek) en onheilspellende voortekens wel eens een tikje omhoog ging, maar dit gebeurde te weinig consequent om me aanhoudend in de greep te houden.
Hoe komt dit nu? Allereerst is het shockeffect er na een half dozijn deeltjes Resident Evil natuurlijk wel een beetje vanaf. De remake wist nog te imponeren met de levensechte beelden maar ook die zijn nu niet meer écht verrassend.
Ook het feit dat Shinji Mikami (het verrotte brein achter de serie) dit keer niet als regisseur aan Zero heeft gewerkt kan wel eens meetellen. Ik heb natuurlijk niet over de Japanse schoudertjes mee mogen kijken tijdens de ontwikkeling maar ik heb een sterk vermoeden dat Mikami het te druk had met andere projecten om veel tijd in Zero te kunnen steken. Het is alsof de hand van de meester voelbaar ontbreekt. Zo kom je vaak zombies tegen op plaatsen waar je er niet van schrikt en lijken sommige ruimtes alleen maar toegevoegd om het spel wat groter te maken. Toch blijft er nog genoeg te griezelen over en de toevoeging van een tweede bestuurbaar personage zorgt in ieder geval voor enkele van de betere puzzels in de serie.


"Van jou wil ik al je Metro's en Spitsen en jij geeft me onmiddellijk die stapel Daklozenkranten!"


"Nou loop ik al een uurtje of wat rond maar ik heb nog steeds geen enkele aanwijzing dat hier iets vreemds aan de hand zou zijn..."


"Hmmm, de kok werd zeker net gestoord toen ie z'n beroemde creatie van darmensla met oogballen dressing aan het maken was."


Tja, als je zo'n domme trut bent dat je precies op dat kruis gaat staan...


Kun je er op wachten dat de volgende scène zich in een riool afspeelt.

DÉJÀ VU

Het verrotte, klassieke horrorsfeertje waar de serie om bekend staat is vanaf de beginfases alom aanwezig. Zonder kaartje stap je aan boord van een trein vol zombies, waarbij de komst van de conducteur wel je laatste zorg is.
De prachtige lichteffecten en wonderschone manier waarop spelfiguren en objecten samensmelten met de vooraf gerenderde omgevingen maakten in de remake al indruk, en Zero doet er nog een schepje bovenop met trillende omgevingen, verschuivende camera's en zoveel rook-, stoom-, schaduw- en spiegeleffecten dat je er niet meer van opkijkt.
Jammer dat de interessante nieuwe kamertjes aan boord van de spooktrein al snel worden afgewisseld voor meer vertrouwde locaties. Als de trein op denderende wijze tot stilstand is gekomen, beland je in zo'n typisch RE-landhuis en ja hoor, via geheime gangen bereik je de trainingsfaciliteiten, een laboratorium, een kerkje en een fabriek. En ik maar denken dat een déjà vu een kortstondige associatiestoornis tijdens de verwerking van zintuiglijke prikkels was!



Het wordt zeker tijd om de reeks eens helemaal op de schop te nemen en gelukkig heeft Capcom aangekondigd dit met deel 4 ook daadwerkelijk te gaan doen. Tot die tijd is Zero zeker een aanrader, zolang je maar niet te veel schokkende of werkelijk vernieuwende zaken verwacht. ◀

TWEEZAAM

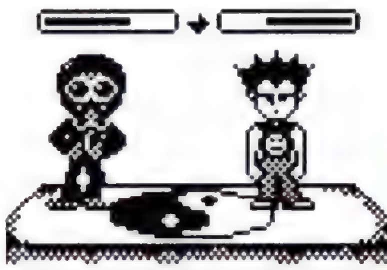
Ken je Lost Vikings nog? Het was een van de eerste games waarin het spelen met meer dan één hoofdrolspeler op treffende wijze was uitgewerkt.
De gameplay met Billy en Rebecca (klinkt als een gospel-combo!) deed me er vaak aan terugdenken. Beiden hebben nét iets andere eigenschappen (Billy is sterker en draagt een aansteker bij zich, Rebecca is kleiner en lichter en in het bezit van een scheikundedoosje voor het mengen van kruiden en chemicaliën) en je moet ze vaak beurtelings besturen om voorbij een hindernis te komen.
In de meest simpele vorm betekent dit bijvoorbeeld dat je Billy op een schakelaar laat staan om een deur voor Rebecca te openen. Maar het gaat dieper; als de twee zich op verschillende verdiepingen bevinden, kun je bijvoorbeeld met een liftje voorwerpen uitwisselen.
In de laatste fase van het spel moet je ook een heel toffe puzzel oplossen waarbij Billy onderin een bassin kisten verschuift, terwijl Rebecca vanaf een hoger plateau het draaihek dat tussen de kisten staat, kan roteren.
Dit soort dingen levert weliswaar niet direct unieke gameplay op (Capcom experimenteerde er zelf al wat mee in Onimusha), maar binnen de RE-formule geeft het net dat beetje nieuwe input dat nodig was voor een fris voelende spelervaring. Hoewel... fris is misschien niet helemaal het juiste woord.

MOBILE G

WACHTEN OP DE DO

Bij mobile gamen denkt het gros van de mensen nog steeds aan het alom bekende, maar weinig enerverende Snake. Als alerte PU-redactie hebben wij in deze hoek belangrijke ontwikkelingen gesignaleerd (lees: het begrip mobile gamen wordt steeds minder een aanfluiting voor échte gamers). Enfin, wij zouden geen trouwe, bijzonder wakkere redactie zijn als wij al deze kersverse informatie niet voor jullie in een nieuwe, speciale rubriek zouden proppen. Dus ziehier, vanaf dit nummer maandelijks en alleen voor jullie, alles over mobile games.

Hoewel het lijkt alsof er tot voor kort nooit aan mobile gamen is gedaan, blijkt dat behoorlijk mee te vallen als je je er eens in verdiept. Zo is het al sinds 2001 mogelijk om op Ericsson telefoons op basis van je positie je tegenstanders af te knallen. Het spel BotFighters is een soort virtueel paintballen. En ja, er wordt bij deze game veel van je fantasie gevraagd; dat krijg je met oeroude technieken.
Kung-Fu is een andere primitieve multiplayer game, speciaal voor de Siemens C45. Dit is waarschijnlijk de allereerste mobile game geweest met een internationaal toernooi. Het idee van Kung-Fu is dat je, voordat de 'wedstrijd' begint, een poppetje kiest en de bewegingen instelt voor de match. Je tegenstander doet hetzelfde, een centrale computer combineert alle bewegingen en de wedstrijd wordt naar de twee vechtersbazen gestuurd. De high scores worden automatisch bijgehouden voor de wereldranglijst op WAP of internet.
Spellen zoals BotFighters of Kung-Fu blinken niet bepaald uit in interactiviteit of grafische mogelijkheden, maar dit soort primitieve games zijn wel belangrijk geweest voor de ontwikkeling van mobile games.



Kung-Fu, waarschijnlijk de allereerste mobile game met een internationaal toernooi.

WARM PLEKJE

De komst van Java-telefoons als de Nokia 7650, de Motorola T720 en SonyEricsson's T68i heeft behoorlijk wat deuren opengezet voor het ontwikkelen van wat mooiere games. Voeg daar de kleurendisplays en polyfone geluiden aan toe en het spelen van een spelletje op je mobiel wordt al een stuk aantrekkelijker. Op Freemobile kun je bijvoorbeeld aangepaste versies van games als Prince of Persia en Splinter Cell downloaden. Toegegeven, ze zijn wat simpeler omdat de mobiel minder krachtige engines heeft dan een GBA (en de beleving op een console dus al helemaal niet kan evenaren), maar je kunt nu in ieder geval weer ongegeneerd retro arcade games als Space Invaders spelen. En in elk gamershart is voor dit soort spellen altijd wel een warm plekje te vinden...



Prince of Persia; ongegeneerd mobile retro-gamen.



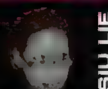


De komst van Java-telefoons heeft de ontwikkeling van mooiere games een flinke boost gegeven.

TERMEN

Wij begrijpen best dat techniek ondergeschikt is aan functionaliteit maar om het je toch wat gemakkelijker te maken, kun je hieronder een lijst vinden met belangrijke termen en standaarden.

GPRS De opvolger van GSM. Biedt meer bandbreedte en dus meer snelheid (20-30kb/s). Anders dan bij GSM hoef je hier niet voor je belminuten te betalen maar alleen voor de getransporteerde data. Hierdoor wordt het mogelijk om je (mobiele) lijn altijd open te houden.
UMTS Opvolger van GPRS. Werkt in principe hetzelfde maar levert nog meer bandbreedte en snelheid (tot 2mb/s). Dit is bijvoorbeeld nodig om op termijn filmpjes snel te downloaden. Is nog niet beschikbaar.
MMS Multimedia Messaging Service. Hiermee kun je over GPRS tegelijkertijd foto's, tekst en voice versturen.
i-Mode Standaard voor GPRS, ontwikkeld door NTT Docomo. Maakt het mogelijk om emails en plaatjes te versturen en informatie op te vragen.
WAP 2.0 Standaard voor GPRS, wordt onder andere gebruikt door Vodafone Live! en Ben GPRS om informatiepagina's toegankelijk te maken voor mobiele telefoons. Maakt gebruik van xHTML.
Java Programmeertaal, speciaal ontwikkeld voor gebruik in internetomgevingen.
J2ME Versie van Java die gemaakt is voor kleine apparaten als mobiele telefoons en pda's.
xHTML Net als HTML is xHTML een codeset waarmee documenten op het internet zichtbaar gemaakt kunnen worden, alleen iets uitgebreider. Het biedt meer programmeervrijheden en maakt het bijvoorbeeld mogelijk om bestaande webpages eenvoudiger op te stellen, zodat ze geschikt zijn voor kleinere apparaten.
cHTML Uitgeklede versie van HTML voor gebruik in kleine apparaten als pda's, mobiele telefoons en smartphones. cHTML is eigenlijk speciaal ontwikkeld voor i-Mode-toestellen.



AMEN
ORBRAAK

GAMEN IS COMMUNICEREN

Hoewel velen nog afwachtend reageren op mobiel gamen, zijn de mogelijkheden voor de toekomst legio. Nu al is het op de T300 van Sony-Ericsson onder meer mogelijk om over Bluetooth draadloos met z'n tweeën te tennissen of zeeslag te spelen. Misschien nog geen reden om uit je dak te gaan maar voor de mobiele telefonie is dit zowat een revolutie.
Mobiel gamen moet je dan ook niet vergelijken met gamen op je GBA. De focus richt zich niet direct op het leveren van de meest gave en mooie games maar meer op een andere manier om met elkaar te communiceren of om simpelweg de tijd te doden.


Rayman is er voor echt álle platformen, dus ook op je mobieltje.



Met de T300 van SonyEricsson kun je draadloos met z'n tweeën spelen.



Men in Black op SonyEricsson's P800, ook bekend uit de nieuwe Bond-film.

TOEKOMST

De toegevoegde waarde van het gamen op een mobiele telefoon zal op termijn vooral te vinden zijn in drie verschillenden factoren.
De eerste is draadloze multiplay. In eerste instantie zullen spelers dicht bij elkaar moeten staan om dit te kunnen doen, zoals bij zeeslag en tennis op de T300, maar het is uiteindelijk de bedoeling dat je kunt gamen met mensen over de hele wereld. Te vergelijken met Quake over het internet maar dan draadloos op je mobiel, zeg maar. Helaas zal het minimaal vijf tot tien jaar duren voordat dit überhaupt mogelijk is.
Een tweede is dat je dezelfde game kunt spelen op verschillende toestellen en over de netwerken van verschillende providers als Vodafone Live! en Ben GPRS. Dit lijkt vanzelfsprekender dan het is, want het is nu bijvoorbeeld nog onmogelijk om via MMS een foto te sturen naar iemand die bij een andere telecom provider zit. Vooral met het oog op multiplay is het belangrijk dat alle apparaten met elkaar kunnen communiceren.
Tot slot zullen er games met position awareness komen. De gedachte is simpel; bij dit soort games is de fysieke positie van de gamers cruciaal voor het verloop van het spel. Op die manier kun je bijvoorbeeld een virtuele 3D versie creëren van een bekende shooter. Ook dit is iets van de toekomst. In Nederland kan op dit moment alleen de politie iemands positie bij een telecom provider opvragen.
Maar niet getreurd, vanaf eind dit jaar zullen hoogstwaarschijnlijk de eerste telefoontjes uitkomen met ingebouwde GPS-modules, waarmee je met je telefoon de positie van de ander kunt bepalen, zonder de telecom provider te hoeven raadplegen. Dan wordt het voor gamedevelopers ook wat makkelijker om dat soort positiegames te maken.
Nou, dit was best een zware pil, maar we moesten toch het een en ander duidelijk maken voor we verder kunnen met deze serie. Volgende maand dus meer. ◄


Voorlopig zul je games alleen tegen elkaar kunnen spelen als je aangesloten bent bij dezelfde provider.

N-GAGE

Nokia heeft zich als eerste in de markt wat dieper op games georiënteerd. In februari heeft het bedrijf de N-gage gelanceerd, de eerste telefoon die voor een deel console is. Het ding is uitgerust met een wat krachtigere engine, waardoor je er wat ingewikkeldere en beter vormgegeven games op kan spelen.
Voor de ontwikkeling van deze telefoon heeft Nokia nauw samengewerkt met Sega dat de games op cartridges zal gaan leveren.
Op het moment dat de N-gage leverbaar is, kun je er een uitgebreide review van verwachten.



De eerste 'console/telefoon' is de N-gage die deze maand uitkomt.

SONY-ERICSSON 'CONFOON'

Er gaan geruchten dat ook SonyEricsson bezig is met een 'console-telefoon', hoewel de woordvoerder dit bij hoog en laag ontkent.
Ericsson scheen voor de joint venture met Sony aan een project te hebben gewerkt met de naam Red Jade. Deze telefoon zou krachtiger zijn dan de N-gage en games zouden gedownload kunnen worden, dus geen geklooi met cartridges. Dit project zou vlak voordat de consumentendivisie van Ericsson in de joint venture opging zijn gestaakt, maar je zou denken dat juist door deze samenwerking de link met Sony PlayStation snel is gelegd...

GAME-STUFF

ONDER REDACTIE VAN JEROEN

NINTENDO GAMECUBE GAME BOY PLAYER

Zeer aardig natuurlijk die nieuwe Game Boy Advance SP maar binnenkort spelen we allemaal onze GBA games op de televisie, tenminste als het aan Nintendo ligt. Ze hebben namelijk weer wat nieuws bedacht die rare Japanners: de Nintendo GameCube Game Boy Player.

Het is een hele mond vol voor een klein plat stukje hardware. De Game Boy Player dien je onderin je GameCube te prikken. Vervolgens kun je je Game Boy games via de GameCube op de TV spelen, terwijl je de GBA of GameCube controller gebruikt om het spel te besturen.

Met deze vinding maakt Nintendo het mogelijk om meer dan duizend games voor de originele Game Boy, Game Boy Color en de Game Boy Advance op je TV-scherm terug te zien én te spelen. Je kunt ook linken, alleen dan speelt de een via de televisie en de andere via de GBA met link kabeltjes.

Het is een aardige vondst al hebben we deze techniek al eerder gezien bij de Super Game Boy, en het komt – zeker grafisch – de games niet altijd ten goede. Vooral als je een breedbeeldscherm hebt en de pixels van je oude Game Boy spel spatten opeens in vol ornaat op je scherm; dat ziet er dus soms gewoon niet uit.

Binnenkort zullen we de Game Boy Player uitgebreid gaan testen en dan komen we er uiteraard op terug. Het apparaat wordt in maart in Japan gelanceerd, Amerika (en waarschijnlijk ook Europa) volgen in mei van dit jaar. To be continued…



NGC / GBA / GBC / GB
Prijs: n.n.b
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6017100
www.nintendo.com

QWARE WIRELESS SECURITY CAM

Als je altijd al had willen weten hoe het komt dat de snoeppot leeg raakt, wie de (fris)drank uit de kast jat, de vissen brood met pindakaas voert, geld 'leent' uit je portemonnee of wie het op zijn geweten heeft jouw saved files te wissen, kan eindelijk de dader op heterdaad betrappen.

Met de draadloze security cam heb je permanente bewaking over al deze zaken. Zet de camera op de plaats neer waar je hem wilt hebben, sluit de ontvanger aan op je televisie en al snel heb je beeld.

Je kunt er ook voor kiezen om het beeld op te nemen op video, voor het geval je niet thuis bent, kun je de onverlaat alsnog confronteren met zijn daden.



Prijs: 159,95 euro
Distributeur: Pirox
Tel: 010-2985380
www.pirox.nl



SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM

Ieder jaar een nieuwe FIFA, ieder jaar een nieuwe Tony Hawk en ieder jaar een nieuwe soundcard van Creative Labs; het zijn zo van die zekerheden in de gamesbiz.

De Sound Blaster Audigy rockt al bij menig veeleisende gamer thuis in het PC-tje, maar de Audigy 2 Platinum is daadwerkelijk een waardige opvolger.

Wat is er dan allemaal aan verbeterd, horen we je denken? Ten eerste 6.1 surround sound: met een uitgebreide boxenset krijg je de ultieme surround sound om je oorschelpen mee te strelen.

Ten tweede is de kaart THX gecertificeerd (je weet wel, die Lucas stuff).

Het belangrijkste van deze kaart is echter het nieuwe Advanced Resolution DVD-Audio systeem. Voor de technici onder ons, hierdoor is het mogelijk om 24-bits hifi met weergave op 192 kHz in stereo en 96 kHz in 5.1 te bewerkstelligen. Gecombineerd met 106 dB SNR en de ondersteuning van 6.1 luidsprekers én Dolby Digital Surround EX ervaar je een sublieme bioscoopervaring tijdens het gamen. Mits je games dit ondersteunen en dat doen de meeste PC titels dus. Hitman 2 en SOF II zijn twee van die games die deze techniek ten volste gebruiken maar ook de aankomende generatie PC spellen liggen allemaal in lijn met Creative Labs. Vooral bij games waar de muziek een allesbepalende factor speelt in het neerzetten van de sfeer (Hitman 2 heeft opnames van een 90 koppig koor) is dat genieten geblazen.

Maar ook gamers die wel eens eigen muziek in elkaar knutselen en MP3-tjes verzamelen zullen wild gaan op deze kaart. Creative MediaSource Player heeft een sloot aan functies zoals Library Search, automatische regeling van het trackvolume en ruisverwijdering voor MP3. Bovendien kun je in 24-bits/96 kHz geluidsopnames maken.

Als je jezelf een echte 3D kaart kunt veroorloven, dan hoort een geluidskaartje als dit er toch eigenlijk ook wel bij.

Al blijft het toch wel weer een [illegible] wat [illegible], maar deze keer heb je dan ook echt wat!

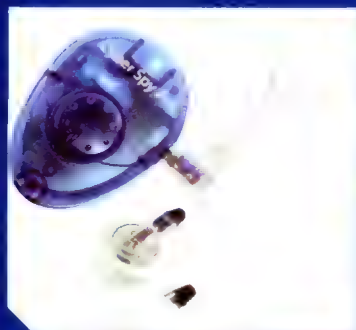


PC
Prijs: 249 euro
Distributeur: Creative Labs
Tel: 011-3230081
www.europe.creative.com



VOOR SLECHTHORENDEN

De Cyber Spy Pro is typisch zo'n gadget dat valt in de categorie 'best-leuk-maar-wat-moet-ik-er-eigenlijk-mee?'
Met deze set kun je elk gesprek met 40 decibels verbeteren, waardoor je allerlei zaken die normaal gesproken buiten hoorbereik zijn (in principe) kunt opvangen.
Als je geen geboren luistervink bent, is het een totaal waardeloos ding. Maar ja, het was een van de goedkoopste gadgets die ik deze maand kon vinden.
Te bestellen op www.gadgetshop.com voor € 15,20 in de kleuren blauw en grijs.



ROGER...

Als deze Walkie Talkie Horloges 10-15 jaar geleden waren uitgekomen, was ik vast het leger ingegaan! Need I say more?
Je kunt er in een straal van circa 65 meter mee communiceren en het is NIET voor gebruik op het schoolplein. Althans, niet als je je imago hoog wilt houden en vóór je twintigste nog eens een date wil regelen.
Het is wel iets om te onthouden voor Sinterklaas. Kleine broertjes maak je hier extreem blij mee. Je vindt ze op www.iwantoneofthose.com voor €45,55.



PUIKE BAK

De Nikko Camera Car is een radiografisch bestuurbaar autootje met een ingebouwde camera die achter de voorruit (van in dit geval een Peugeot 206 World Rally Auto, schaal = 1:16) gemonteerd is. De camera transporteert alle beelden naar de kleurenmonitor op de afstandsbediening.
Het is typisch een van die dingen waar je een week lang fanatiek mee speelt en vervolgens voor de rest van je leven nooit meer naar omkijkt.
Er zijn natuurlijk uitzonderingen; sommige weirdo's hebben een complete collectie van dit soort bestuurbare autootjes en blijven dit tot hun tachtigste als hun favoriete hobby beschouwen... maar wees gerust, dat is maar een heel klein percentage van de Nederlandse bevolking.



Het ding kost een klein vermogen; het goedkoopst kwamen we 'm tegen op www.firebox.com en daar moest ie nog altijd € 303,65 opbrengen.
Toch, zo'n camera kán natuurlijk handig zijn, het is een mooie manier om ongemerkt kleedkamers en douches in te komen...

TERUG NAAR DE TOEKOMST



Een paar jaar geleden werd er heel veel verwacht van de videophone, het is echter een van de grootste flaters in de technologische historie geworden. Pic-Tel heeft echter alle moed bijeengeschraapt en alsnog de Vizafon CVP 2000 gelanceerd. Het is een gewone, analoge telefoon met ingebouwde camera en kleurenscherm.
Best leuk, zo kan je oma je tenminste zien zonder dat ze eerst alles over computers en internet hoeft uit te leggen. Enig nadeel is dat degene aan de andere kant ook zo'n apparaat moet hebben om elkaar überhaupt te kunnen spotten, maar verder is het ding plug & play.
De Vizafon kost je met z'n € 417,55 een rib uit je lijf, dus probeer het eerst gewoon met webcam en MSN. Of overtuig je oma ervan twee van die dingen te kopen.
Check www.gadgetshop.com voor meer info.

DIGITALE ALLESKUNNER



Wedden dat over binnen een of twee jaar de prijs van draagbare DVD-spelers enorm zal dalen? Microsoft heeft namelijk samen met Intel een softwareplatform gelanceerd voor Portable Media Players (PMP). Onder codenaam 'Media2Go' proberen ze een makkelijke oplossing te vinden voor het afspelen, downloaden en opslaan van digitale media, zoals video's, muziek en foto's.
Je zult je misschien afvragen wat daar nou zo boeiend aan is. Nou, als alles voor elkaar komt, is het mogelijk om op één apparaat 8.000 songs, 175 uur aan video en 30.000 foto's op te slaan. Tja, daarbij vallen alle huidige MP3-spelers natuurlijk een beetje in het niet.
Bedrijven als Samsung en Sanyo hebben plannen om op basis van dit platform PMP-apparaten te ontwikkelen. Verwacht wordt dat deze tegen het einde van 2003 klaar zijn voor de markt.
Ook RCA Lyra is bezig met een audio/video jukebox en deze RD2780 is gebaseerd op hetzelfde 'Media2Go'-principe. Het enige verschil is dat het platform dus niet van oom Bill is.
Het ding ziet er wel een stuk leuker uit en kan ook aan de TV gehangen worden. Erg handig als een van je vrienden geen VHS of DVD-speler heeft. (Ja, ze bestaan nog.)
Dit speeltje van RCA Lyra wordt tegen de zomer geïntroduceerd voor ongeveer € 375.



JEROEN VS JAN

STAR WARS: BOUNTY HUNTER / SCORE 86 / PLAYSTATION 2 & GAMECUBE



EDELACHTBARE,

JEROEN: Edelachtbare, gek genoeg ben ik weer gevallen over een titel die door de heer Jan M beoordeeld is. Bounty Hunter van Lucas Arts wordt mijns inziens iets te geromantiseerd beschreven. De heer M heeft kennelijk alleen de wonderschone tussenfilmpjes beoordeeld en is het spel zelf een beetje vergeten.
JAN: Edelachtbare, u zult wellicht denken daar heb je die snoeshaan weer, maar mag ik u er aan helpen herinneren dat ik gedaagd ben en dus mijzelve wel móet verdedigen. Star Wars Bounty Hunter heeft inderdaad veel stof doen opwaaien. Dat was ook al het geval bij ons zusterbedrijf GameKings. Echter, mensen die de game afdoen als minderwaardig hebben enkel de eerste levels gespeeld.
De Star Wars sfeer wordt namelijk - mede door de tussenfilms – prachtig verbeeld en subtiel opgebouwd. Het is echt een game voor de fans en moet dan ook zo beoordeeld worden. De eerste levels zijn introducerend maar al snel neemt het spel een wending en kun je schitteren als Bounty Hunter in volle glorie. Met andere woorden, het is een misvatting het spel na een paar levels weg te leggen, daarna begint de fun pas goed.
JEROEN: Helaas haal ik het aspect 'voor de liefhebber' niet uit uw tekst. Veel gamertjes zien het cijfer en denken te maken te hebben met een bijzonder fraaie game, terwijl dat toch echt niet het geval is. Ik denk dat de heer M zich dan ook te veel heeft laten leiden door het feit dat we hier te maken hebben met een Star Wars game. Zijn verering van alles wat met Star Wars te maken heeft, is legendarisch en heeft er dan ook voor gezorgd dat z'n blik ietwat vertroebeld is geraakt en het cijfer te hoog is uitgevallen. Want als wij kijken naar een titel als Shadows of The Empire en die graphics vergelijken met die van Bounty Hunter, zien wij nauwelijks verschil. En deze Nintendo 64 titel is al zes jaar oud…
JAN: Het is werkelijk te clownesk voor woorden om deze titel met Shadows of The Empire te vergelijken. Ten eerste is de Bounty Hunter die ik reviewde een PS2 game en de Cubeversie ziet er al stukken beter uit. Ten tweede ogen de graphics in BH op PS2 op zichzelf zeer acceptabel, zeker in de latere levels waar de fantasie van de makers de vrije loop heeft gekregen zonder het SW universum te verlaten.
Ten derde maken niet de graphics maar de gameplay de game, die echt wezenlijk verschilt van Shadows of The Empire. Het is origineel en een lekkere rechttoe, rechtaan shooter die flink is aangevuld met specifieke Jango Fett moves. Denk aan de dubbele guns, het perfect uitgewerkte jetpack (beter dan in welke game ook), de klim- en klauterpraktijken en natuurlijk het Bounty Hunting zelf. Allemaal aspecten die op zichzelf staan.
Deze leuke combinatie maakt het een flitsende en lang speelbare game (het spel is drie keer langer dan de gemiddelde PS2 titel van de laatste tijd) die voor zowel SW fans als liefhebbers van console shooters dagen fun oplevert. Daar is geen speld tussen te krijgen.
Edelachtbare, de SW verering waar Jeroen R het over heeft, is schierlijk overdreven. Mijn SW voorliefde is aanwezig, dat geef ik grif toe, maar verdoezelt nooit mijn opinie. Zo heb ik in het verleden vaak genoeg SW-games in de PU met mindere cijfers en zelfs onvoldoendes beoordeeld.
JEROEN: Edelachtbare, ik kan mij echt niet aan de indruk onttrekken dat de heer Meyroos, die bijvoorbeeld meerdere malen de voor gewone stervelingen ontoegankelijke Skywalker Ranch heeft mogen bezoeken, de mensen van Lucas Arts opvallend welwillend tegemoet treedt? Ik heb stellig het idee dat hier meer speelt dan alleen maar een oprechte mening.
JAN: Geenszins. Ik spreek hier namens mijn eigen persoon en niemand anders. Door de sterke punten van de game op te noemen, beargumenteer ik slechts mijn cijfer.
Ik zou graag willen dat Jeroen R met argumenten komt waarom de game minder verdient in plaats van op de man te spelen.
JEROEN: Ik speel inderdaad graag op de man, daar was ik met voetbal al goed in, en ook met basketbal mocht ik graag de nodige elleboogstoten uitdelen, maar dat terzijde. Overigens ga ik ervan uit dat ik niet met al te sterke argumenten hoef te komen vanwege het feit dat ik de edelachtbare een miniatuur Renault Laguna Grand Tour, met airco en achteruit-rij pieper cadeau heb gedaan om mijn goodwil jegens de even respectabele als wijze man te tonen.
JAN: Welnu, dit is werkelijk ridicuul. Als de aanklager in deze al openlijk toegeeft met steekpenningen te zwaaien, dan vraag ik mij af waarom ik mezelf uberhaupt nog dien te verantwoorden in de rechtszaal.
Over smaak valt te twisten, maar mijn argumenten zijn duidelijk aangevoerd. BH is een lekkere laagdrempelige actieshooter met een krachtige SW sfeer, met een baddass in de hoofdrol. Niks meer, maar zeker niks minder. Dat Jeroen R vervolgens met een flinterdunne aanklacht komt sterkt mij alleen maar in mijn gelijk, maar Judge Ed heeft het laatste woord.


ZAAK
STAR WARS:
BOUNTY HUNTER


UITDAGER
JEROEN R.


GEDAAGDE
JAN M.

JUDGE ED

"Vroemmmm, hiiiiingggggg, hiiiiinggg, iiiiiiiiiiiii. Zaalwachters sluit dat Meyroos mannetje onmiddellijk op voor een maandje of wat, en last alle verdere zaken af voor vandaag. Ik herinner me plotseling enkele dringende afspraken vanmiddag. Vroemmmm, vroeoeoeoeoeoeoemmm........"

Highland Warriors



Durf jij de strijd aan?

Vecht mee in de vrijheidsstrijd van de Schotten in Highland Warriors! Je moet niet alleen mentaal, maar ook fysiek opgewassen zijn tegen oersterke vijanden, magische krachten, tactische formaties en wisselende seizoenen. Toon je moed in 32 single player missies en de multiplayer-mode. Voor het eerst is het nu mogelijk om in een RTS-game oog in oog te staan met de vijand. Nog nooit was een strategy-game zo angstaanjagend realistisch...







PC Zone:
"Highland Warriors is de verrassing voor 2003"

PC Gameplay:
"Highland Warriors ziet er onwaarschijnlijk goed uit!"

Highland Warriors is nu verkrijgbaar!

POWERED BY gamespy

DATA BECKER
www.databecker.nl



PC CD



free record shop

bart smit

Dixons
www.dixons.nl

3D REAL-TIME STRATEGY

Maandagochtend 8:20 uur. Jeroen komt de redactie binnen, klikt de radio aan, start zijn PC's op en schenkt zichzelf een beker geurende koffie in. Slaapdronken sukkelt hij terug naar zijn bureau en ploft achter zijn tekst PC als op datzelfde moment een e-mail bericht binnenkomt.
"Wij h3b 3d P0w3r0nl3 g3v4ng vr44gt 4ll g4me3s 4ls l0sg3ld...4nd3rs 3d nl3t t3rug..."
Het koude zweet staat in Jeroen's handen. Verschrikkelijk! Ed gekidnapt! Maar door wie?? Snel opent Jeroen de attachment; het is een foto waarop Ed vastgebonden staat met om hem heen een aantal besnorde guerrillastrijders.
Waar zou de foto zijn genomen...?

DI3 SNOR J3UKT

ZIT D4T TOUW W3L V4ST G3N03G

KIJK MIJ 33NS SPRING3N

NOU IK ST4 V3RST3LD, W4T 4TL3TISCH

ZO'N ONTVOERING IS NOG NIET HET ERGSTE MAAR WAAROM GIJZELEN ZE ALTIJD JE KUNSTGEBIT?

VREEMD OVERIGENS DAT ER GESPROKEN WORDT IN EEN FOTO

ONDERTUSSEN OP DE FOTO:
De besnorde guerrillastrijders hebben een vreemd accent en dit doet Ed vermoeden dat het niet de gevreesde Marionettes zijn; een soort Dragqueens die verkleed als Mario's door het leven gaan. En alle Nintendo-haters op vreselijke wijze kietelen om hen op andere gedachten te brengen.

Jeroen stuurt het mailtje door naar alle redactieleden. Kale B. reageert onmiddelijk en is er van overtuigd dat deze ontvoeringsactie op touw is gezet door Forum-bezoekers. Hierbij refereeert Kale B. aan het gebruik van vreemde letters en cijfers in de tekst. Kale B. heeft zelfs een vermoeden waar Ed vast wordt gehouden. Naast de Efteling is immers Safari Park de Beekse Bergen erg in trek bij het Power Forum volk.

WAT EEN BUITENKANSJE VOOR EEN KAMELENWATCHER: EEN HELE ZWERM! ALLEEN DEZE STINKEN ALS LAMA'S. NOU JA, JE MOET WAT OVER HEBBEN VOOR JE HOBBY.

WIJ ZIJN DROMMEDARISSEN SCHELE. DAT ZIE JE TOCH AAN DE BIJ ONS ONTBREKENDE RECHTER ACHTERPOOT

POWER UNLIMITED

PU COMMANDER GECONQUERD?

Samen met shooter-fanaten Jan, J.J. en voormalig gewezen ex-commando Hatsjoelie Tan, trekt Niels er op uit om Ed als de drommel terug te halen zodat de PU eindelijk af komt. Tegelijkertijd worden de geruchten steeds sterker dat Ed Poweroni zich ergens in het golfgebied zou hebben teruggetrokken.

ONDERTUSSEN:
Jurjen en Jeroen zijn het spoor volledig bijster en zitten met z'n tweeën een beetje te geiten.

GEITEN ZIJN LEUK HIHI... BEHH!!!

NOU VOORUIT MET DIE GEIT

BEHH!!!

IK HEB DIE POWERONI NOOIT VERTROUWD. DIE GAST ZIT ZICH WEER EENS TE DRUKKEN. OVER DRUKKEN GESPROKEN.. HUNNGGGGGG........

HOE JE ZO'N BRUINE ARM KRIJGT? NOU DAT LEG IK EEN ANDERE KEER WEL UIT.

Terwijl Kale B samen met Jurjen en Jeroen de Beekse Bergen afstruint naar Ed, heeft PU baas Niels zo z'n eigen gedachten. Volgens hem zit Ed niet in de Beekse Bergen maar ergens in een tropisch oord. Ed zit altijd te azen naar tripjes en dit zou een door hem zelf in scene gezette ontvoering zijn om er effe lekker tussenuit te knijpen.

VÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓÓR

BOEM!!

IS HO!

Niks golfgebied, Ed is gespot in Verweggistan. Ex-commando Hatsjoeli Tan heeft 'm ontdekt. Terwijl ze als een afgetrainde brilslang in camouflage outfit door het lage gras kruipt, ziet ze het wagentje dat ook op de foto stond die bij het e-mailtje zat. En een ervaren speurneus als Hatsjoeli hoef je dan niets meer wijs te maken.

NIKS AAN DE HAND JONGENS. IK WAS ALLEEN WAT OVERWERKT. MAAR ZOALS JULLIE ZIEN, BEN IK ER WEER HELEMAAL BOVENOP. EN ZE HEBBEN OOK M'N GEBITJE ER WEER INGEPROPT. IEMAND NOG EEN TEKST OM M'N TANDEN IN TE ZETTEN. HIHIHIHI.

DAT IS DIE VLUCHTWAGEN VAN DE FOTO, MIJ HOEF JE NU NIKS MEEL WIJS TE MAKEN. PLIMA ZICHT MET M'N NIEUWE BLIL, ALLEEN DIE GLASSPLIETJES KLIEBELEN EEN BEETJE BIJ M'N LEET..

IK BEN STERK ALS EEN BEER, IK SCHIET DAT WAGENTJE EFFE NEER. EN ZIT JE ERIN DAN DOET HET ZEER. KRIJG DE KLEER...HO IK VAL UIT MIJN ROL. ER IS ER MAAR EENTJE DIE ECHT KAN RIJMEN... ED POWERONI J.J. TO THE RESCUE!

Hatsjoeli Tan licht na haar ontdekking meteen J.J. in, die met z'n zak-Bazooka die hij altijd bij zich draagt, het wagentje doet kantelen.
Ed, nog een beetje duizelig van de duizelingwekkende duikelpartij van het wagentje, is snel weer bij z'n positieven, zo blijkt uit zijn eerste woorden na z'n bevrijding: "Waar blijven mijn teksten stelletje baklappen!"
Iedereen spoedt zich naar z'n werkplek en zo zal deze PU nog net op tijd bij de drukker liggen. Toch?

WORDT VERVOLGD

ONE-LINERS

CAPCOM VS SNK 2 EO



XBOX 70 SCORE

Een even goede als hersenloze vechtgame die nu ook online te spelen is.

MYSTIC HEROES



GAMECUBE 66 SCORE

Laagdrempelig episch knokspelletje dat pas echt tof wordt met vier vrienden.

SCOOBY-DOO



NGC / PS2 69 SCORE

Grappig avontuur dat dicht bij de TV serie blijft, boeien als game kan het echter niet.

BOMBERMAN GENERATIONS



NGC 80 SCORE

Koop de game voor de vier speler optie, het avontuur dat er bij zit is te triest voor woorden.

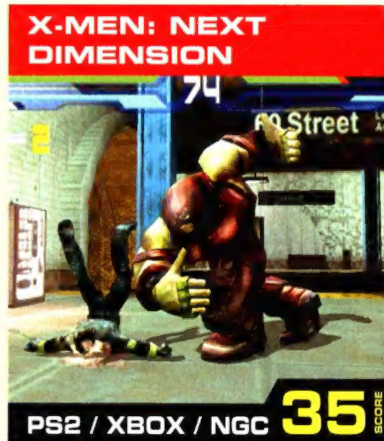
SPACE CHANNEL 5 PART 2



PS2 70 SCORE

Druk op het ritme op de goede knoppen en dat vind je dope of helemáál niet.

X-MEN: NEXT DIMENSION



PS2 / XBOX / NGC 35 SCORE

Koop dit niet, deze X-Men game is Marvel onwaardig en zuigt als vechtgame.

FIRE BLADE



XBOX / NGC 64 SCORE

We hadden hem al aan het spit geregen op de PS2, er is helaas niets veranderd.

THE PINK PANTHER



PSONE 67 SCORE

Een roze panter voor je kleine broertje of zusje. Zeer kindvriendelijke platformer.

MICROMACHINES



NGC 70 SCORE

Het heeft iets van z'n magie verloren door de jaren heen, maar nog steeds vermakelijk.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Gratis Xbox Live boekje, met alle info over het online gamen op je Xbox ■ vernieuw… ander…
- The Sims online ■ Moto GP 3 ■ The Legend of Zelda: The Wind Wake…
- En een hele grote verandering namelijk…. Ho stop niet verder le… …verandering

WORK IN PR… UNDER CONSTRUCTION UNDER CONSTRUCTION WORK IN PROGRESS DO NOT ENTER

POWER UNLIMITED 04 LIGT 21 MAART IN DE WINKEL!

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620,
fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638,
fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met:
PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 - 1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
@mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN